

playtime!

PLAYTEST PS2

ICO

MESESZÉP MESE -
MÉG SZÉP, HOGY SZÉP!

PLAYTEST PS

SYPHON FILTER 3

VÍRUSIRTÁS KÉZIFEGYVERREL

PLAYTEST PS2

RESIDENT EVIL CODE:VERONICA X

A ZOMBIK MÁR A SPÁJZBAN VANNAK!

PLAYTEST PS2

TIME CRISIS 2

LŐDD SZÉT A TV-D!
(VAGY DOBD KI AZ ABLAKON...)

SAIYUKI JOURNEY WEST (PS) • NHL 2002 (PS2) • TALES OF DESTINY II
(PS) • BLOODY ROAR 3 (PS2) • ITALIAN JOB (PS) • FIFA 2002 (PS)

AZ A2 POSZTEREN: ECCO THE DOLPHIN ÉS DROPSHIP

2001. december Ára: 996 Ft



9 771586 682003

SZIASZTOK!

PLAYTIME! PLAYTIME!

PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PL

YTI

Múlt havi játékaink nyertesei:

Bloody Roar 3-játék:

A helyes megfejtés: A játék magyarországi forgalmazója a Dynamic Systems.
Bloody Roar 3 PS2-es játékot nyert:
Oláh Éva, Budapest

European Super League-játék:

Opsz! Kétértelműen tettük fel a kérdést, mert a tavalyi kiírást (2000-ben) a Real Madrid, a tavalyi szezonban indult Bajnokok Ligáját viszont a Bayern München nyerte. A mi hülyeségünk miatt nem büntetünk senkit, így mindkét választ helyesként könyveltük el.

European Super League PS játékot nyert:

Farkas Csaba, Zákányzék

Time Splitters-játék:

A helyes megfejtés: A játékban hat multiplayer mód található.

Time Splitters Ps2-es játékot nyert:

Takács Ármin, Sopron

Nintendo-játék:

A helyes megfejtés: Az első Gameboyt 1989-ben adták ki. Úgy látszik, ez megint nehéz volt, mert csak 9 helyes megfejtés érkezett. (Nem baj a 2 kulcstartó megy a talonba, és talán majd legközelebb gazdára lel.)

Mini Classic Games kulcstartót nyert:

Pál Zoltán, Hegyeshalom
Gertner Sándor, Dunaújváros
Krautner Attiláné, Kaposvár
Polgár Csaba, Budapest
Ocskay Gabriella, Hegyeshalom
Molnár László, Kaposvár
Vancsura Zsolt, Kaposvár

Gameboy Colort (Pikachu Edition) nyert:

Horváth Péter, Hegyeshalom

A nyereményeket postázzuk, gratula és játsszatok most is!

Közeleg a karácsony, a szeretet ünnepe, melynek kapcsán felmerülő vásárlókedvet a kiadók természetesen igyekeznek kihasználni, és megpróbálnak olyan játékokat piacra dobni, amelyekkel minél inkább ki tudják a tisztelt vásárló zsebéből imádkozni a suskát. Márpedig mit vesz az ember szereteteinek? Természetesen horrrort. Mostanában el sem lehet dobni egy téglát úgy, hogy az ember el ne találjon egy-két frissen megjelent horrorjátékot. Szerencsére a filmiparral ellentétben ez a kategória a játékipiacon már önmagában is megkövetel egy bizonyos mércét, amelyet mostanában egyre feljebb és feljebb tolnak, így tehát – annak öröme, hogy mostanság megjelenő számainkban bőven lesz mitől rettegni – úgy döntöttünk, hogy ezt a jópofa gyereket választjuk jelen bevezetőnk jelvényeül. Meg annak öröme is, hogy újságleadás körüli napokban nemcsak a tévéből, hanem a tükörből is hasonló fickó szokott ránk mosolyogni. És ez így megy már egy éve...

...merthogy éppen egy éve jelent meg az első Playtime. Eme jeles évforduló alkalmából több felelőtlen lépésre is ragadtattuk magunkat. Indítottunk például pár új rovatot. (Na jó, rovatkát.) Az egyik a Gameboy Advance sarok, amelyet több szükségszerűség is diktált: ezek közül az egyik az volt, hogy Grathtel az utóbbi időben nem lehet bírni; teljes munkaidejét azzal tölti, hogy elmélyült diskurzust folytat a GBA-világ aktuális eseményeiről testvérilapunk, a PC Guru játékrövidjéi szerkesztőjével, Sasával – ahelyett, hogy dolgoznának! (Így legalább van valami haszna újsütetű mániájuknak.) Van ennél egy nyomósabb ok is: lesz rá Tekken! (Kommentár nyilván nem szükséges.) Másik rovatkánkat annak kapcsán találtuk ki, hogy kaptunk a Sonytól egy Guncon2 pisztolyt. Ha a sorokat írógéppel vagyunk kénytelenek írni, akkor az azért van, mert a grafikus és a tördelő éppen a tévére lövöldözik vele. Mivel így mi nem férünk hozzá, körbejártunk a boltokban, és kerestünk néhány holmit, amit esetleg üdvös lehet kedvenc konzolunkba bedugdosni. Mivel ilyen eszköz egyre több akad, ezt a szokásunkat a jövőben rendszeresítjük is. Utolsó felelőtlen lépésünk az, hogy szeretnénk megszabadulni attól a PS2-től, ami a megjelenésünkkor meghirdetett hűségakció óta az utunkban van. Ha valakinek megvan mind a 12 Playtime!, akkor a befűzött kartonon található kis négyzetekből össze tudja rakni azt a PS2-képet, amit a mostani kartonon talál. A képeket felragasztva vissza kellene küldeni a gyűjteményt a címünkre (mi azért betennénk egy borítékba). Akinek megvan legalább három függőleges képrészlet, annak egy Playtime!-kulcstartóval szeretnénk meghálálni hűségét, akinek pedig mind a 12, annak egy pólóval. Utóbbiak közül kerül ki a PS2 nyertese is. (Beküldési határidő: november 27.) Tessék igyekezni, mert már nagyon útban van! Még elénekeljük a refrént:

„Köszí, hogy megvettél bennünket most is.”

...asztán már itt sem vagyunk, mert megjött a Metal Gear Solid 2.

Playtime!-team





34 RESIDENT EVIL
CODE: VERONICA X



42 SAIYUKI JOURNEY WEST



54 TIME CRISIS 2



52 ITALIAN JOB

PLAYTEST

PREPLAY

22 Ecco the Dolphin 28 Shadowman
2nd coming



24 DROPSHIP



26 RUN LIKE HELL



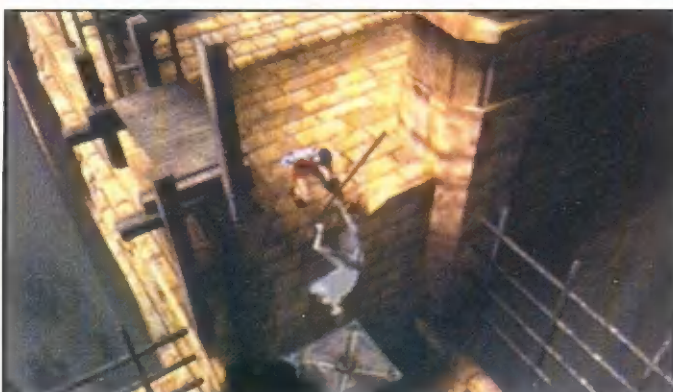
30 HALO





34 RE CODE: VERONICA X

Minden idők egyik legsikeresebb Dreamcast-horrorjátéka PS2-n is a frászt hozza mindenkire.



38 ICO

Az elvarázsolt kastélyt igazából a remek design és szinte tökéletes animáció varázsolja el.



50 TALES OF DESTINY II

Ettől még a legelvakultabb Final Fantasy-rajongóknak is felcsillan a szeme!

PLAYTIPP

86 SYPHON FILTER 3

Most majd ország-világ láthatja, hogy a terroristákkal való elbánás legkézenfekvőbb módja nem a bombázás, hanem a személyes meggyőzés...



PLAYNEWS

Hírek	6
Toky Game Show.....	10
X01 Xbox Show.....	16
Squaresoft-hírek.....	18
Aktuális megjelenések.....	19
Top listák	20

PREPLAY

Ecco the Dolphin (PS2)	22
Dropship (PS2)	24
Run Like Hell (PS2).....	26
Shadowman	
2econd coming (PS2).....	28
Halo (Xbox)	30

PLAYTEST

Resident Evil Code: Veronica X (PS2) ...	34
Ico (PS2)	38
Saiyuki Journey West (PS)	42
Tales of Destiny (PS).....	48
Syphon Filter 3 (PS)	52
Time Crisis 2 (PS2)	54
Italian Job (PS)	56
NHL 2002 (PS2)	58
Martian Gothic (PS)	60
Egypt 2 (PS).....	64
Bloody Roar 3 (PS2).....	66
Viva Rock Vegas (PS2).....	69
Hugo: Black Diamond Fever (PS)	70
Tiny Toon Adventures (PS)	71
FIFA 2002 (PS).....	72
Hot Wheels Extreme Racing (PS)	73
Scooby Doo and the Cyber Chase (PS)	74

PLAYTIPP

Resident Evil Code: Veronica.....	76
Syphon Filter 3.....	86
Utánunk a cheatözön!	94
Plug 'n' Play	100
Gameboy Advance sarok.....	102

TENCHU 3

JAPÁN GYÁRTMÁNYÚ LOPAKODÓ

KIADÓ **ACTIVISION** FEJLESZTŐ **K2**
MEGJELÉNÉS **PS2 2002. NYÁR (NTSC)**

A legjobb PSX-es ninja-szimulátor PS2-n is visszatér, habár a játékot nem az első két epizódot létrehozó Acquire fejleszté (ők éppen egy Samurai kódnéven futó játékon dolgoznak), hanem az Activision egyik japán csapata. A játék az eredeti Tenchu sztoriját viszi tovább, az abban megismert karakterek térnek vissza, néhány új fickóval egyetemben. Pontos számot még nem közöltek a fejlesztők, de legalább négy játszható ninjához lesz szerencsénk. Az eltérő figurák természetesen csak rájuk jellemző képességekkel és fegyverekkel rendelkeznek majd, és mindegyiknek külön története lesz. A bónuszpályákkal együtt 35-nél is több küldetés vár ránk, és a grafika is rengeteget fejlődött: a karaktereink körülbelül 3.000 poligonból állnak. A játékból készül más verzió is is, habár az Activision még nem közölte, hogy melyik konzolra.



NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

MÁR MEGINT NYAKUNKON A RENDŐRSÉG!

KIADÓ **ELECTRONIC ARTS** FEJLESZTŐ **BLACK BOX** MEGJELÉNÉS **PS2 2002. TAVASZ (NTSC)**



katrészeket nyerhetünk, új pályákat hozhatunk elő. A készítőik ígérete szerint a pályák sokkal arcade-jellegűbbek lesznek, mint a sorozat utóbbi részeiben, homokviharban, hófórtogtában és hurrikán közepette is fogunk majd autókázni.

Az Electronic Arts háza táján nagyon nagy csőnd volt az egyik legsikeresebb sorozatuk további sorsáról: senki nem tudta, hogy milyen konzolon jelenik meg a Need For Speed-széria következő része. Szerencsére nem kell tovább találgatni, mert az EA közreadta az első képeket az NFS: Hot Pursuit 2-ből, amely kizárólag PS2-re készül el. Összesen 14 pályán kergetőzhetünk a zsarukkal, a versenytársainkkal, no meg a szép szabályosan ötvennel hajtó mazsolákkal. Természetesen ehhez ismét a legszebb sportkocsik állnak majd rendelkezésünkre – mintegy húsz darab – az európai autógyártók műhelyéből: Porschék, Lamborghinik, Ferrarik és Jaguaroak várnak majd ránk. Az új sztori-módban bajnokságok tucatjaiban indulhatunk, amelyeken jól szerepelve új kocsikat és al-



LOONEY TUNES SPACE RACE

ÖÖÖ... EZ VAN, SRACOK!

KIADÓ/FEJLESZTŐ **INFOGRAMES** MEGJELÉNÉS **PS2 2002. MÁRCIUS (PAL)**

A PS2-tulajdonos Tapsi Hapsi-rajongók legnagyobb bánatára önyulasága és díszes kompániája még nem tisztelte meg a konzolt. Legalábbis eddig, mert az Infogramesnél már dolgoznak az első Looney Tunes-játékon PS2-re. A program a Dreamcast-változat (ld. 2001/2-es számunkat) továbbfejlesztett kiadása lesz. A hat – plusz két rejtett – karakter helyett itt alából már kilenc választható, és pályákból is többet, szám szerint tizenhármát lehetünk majd be. Ehhez adjunk még hozzá tucatnyi új fegyvert (természetesen mind az ismert ACME-gyár terméke) valamint egy Rear Warningnak nevezett lehetőséget (ha bekapcsoljuk, akkor a program figyelmeztet a hátulról érkező „aldásra”, így azt jó eséllyel el tudjuk kerülni), és így körülbelül meg is kapjuk a Space Race PS2-es változatát.



GRAN TURISMO CONCEPT 2001 TOKYO

TISZTELETKÖR JAPÁNBAN

KIADÓ **SONY** FEJLESZTŐ **POLIPHONY DIGITAL**
MEGJELENÉS **PS2 2002. JANUÁR (JAPÁN)**

A fenti cím olvastán valószínűleg minden PS2-tulajnak felcsillan a szeme, ám sajnos le kell hűtenünk a kedélyeket: a januárban megjelenő GT Concept nem folytatás, hanem kiegészítő lemez. A GTC-ben 19 új autó lesz kipróbálható, mindegyik japán cégek által megálmodott prototípus; a fantasztikusan kinéző sportkocsik mellett lesz pár igen furcsa jószág is. A játékból hiányozni fog a GT3-ban megszokott opciók nagy része: nem lesz Gran Turismo mód, nem lesznek rally-autók, és nem vásárolhatunk alkatrészeket sem – mindössze az új autókkal vehetünk részt egyszerű futamokban, összesen öt pályán. (Még az sem biztos, hogy a helyszínek között lesznek-e újak, lehetséges, hogy egyszerűen áttemelik őket a GT3-ból.) Természetesen a kevesebb tartalom kisebb árcédulával is jár: a teljes játék feléért fogják árulni. A fejlesztők tervei szerint lesz még ilyen jellegű próbálkozásuk (az amerikai piac hasonló jellegű modelljei szinte kínálják magukat), de a magunk részéről például roppant örülnénk egy „kelet-európai retró” kiadásnak is, amelyben mondjuk sportosan elegáns Zaporozsecek kelnének észveszejtő versenyre Trabant 701-es kabriókkal...



A KOCKA EL VAN VETVE...



Az előzetes várakozásoktól elmaradó japán eladások ellenére a Nintendo gőzerővel nyomul az Egyesült Államokban. Az egyik legújabb próbálkozásuk a CubeClub névre keresztelt utazó show volt, amelynek keretében a legnagyobb amerikai városok diszkóiban lehetett kipróbálni a Játékkockát. Összesen 12 program volt játszható, a legtöbb már majdnem kész változatban. A Nintendonak néhány sztár is sikerült elcsábítania: ott volt többek között Milla Jovovich, Carmen Electra és néhány Playboy-nyuszi is. A konzol amerikai megjelenése november 18-án esedékes, összesen 15 játékkal. Közben a Nintendo azt is bejelentette, hogy a DVD-t is lejátszó, Panasonic által fejlesztett GameCube-mutáns, a Q (igen, csak így, ilyen egyszerűen) is még az idén megjelenik Japánban (és csak ott!), valamint a konzolhoz kapcsolható LCD-képernyő is nemsokára a boltokba kerül.



ALIENS COLONIAL MARINES

KIADÓ **ELECTRONIC ARTS** FEJLESZTŐ **FOX INTERACTIVE**
MEGJELENÉS **PS2 2002. JANUÁR (NTSC)**



A Star Wars és a Star Trek után valószínűleg az Aliens a legismertebb és legkedveltebb sci-fi világ. Legújabb feldolgozása az Aliens 3 időszakában játszódik, bár nem a mozifilm alapján (sőt, az eddig ismert szörnyeken kívül lesznek teljesen újak is). A játékban egy tengerészgyalogos kapitányt alakítunk, akinek el kell pusztítania az idegenek egyik fészket, és ehhez husznál is több küldetést kell keresztülvégődie. Most nem magányos hőst alakítunk: maximum négy főből álló kíséretet válogathatunk a hajónk legénységéből, akik között vannak újonc és veterán nehézfiúk, orvosok és így tovább. A fiúknak többféle parancsot is kiadhatunk, a „rohamozzatok-meg-mindent-ami-mozog”-tól kezdve a „maradjatok-mindig-két-szobával-mögöttem”-ig, arra azonban figyelniük kell, hogy ha egyiküket elintézik, akkor ő örökre eltűnik a bandából (a klónozást is csak a negyedik részben alkalmazzák először, ugyebár).

MAX PAYNE

MITŐL LESZ EGY MAX MAD?

KIADÓ **ROCKSTAR GAMES** FEJLESZTŐ **REMEDY**

MEGJELENÉS **XBOX: 2001. NOVEMBER 27. PS2: 2002. TAVASZ (NTSC)**



Max Payne-nek igen rossz napja volt: informátorának fejét a szeme láttára loccsantották szét, ráadásul ifjú feleségét holtan találja odahaza. Hogy még

rosszabb legyen minden, természetesen a gyilkossággal is őt vádolják meg – a képlet tehát ismerős: minden

ki ránk vadászik, nekünk pedig tisztára kell mosnunk a nevünket. A PC-n közelmúltban megjelent – és óriási sikert aratott – külső szemszögű akciójáték főszereplője, Max néha Duke-ot idéző poénokat szór, és néhány egészen különleges effekt is vár bennünket. Ilyen például a „Bullet Time”, amivel lelassíthatjuk az időt, és ilyenkor – amúgy Mátix-módra – kikerülgethetjük a felénk tartó lövedékeket, miközben mi telepumpáljuk ölommal a támadókat. A játék kategóriájának egyik legjobb grafikájával rendelkezik (képeink az Xbox-változatból valók), ahol még olyan semmiségekre is ügyeltek, hogy a történetekre rá van írva a gyártó cég neve. Az egyetlen negatív vonatkozása a játéknak az, hogy nincs benne többjátékos-mód (a Bullet Time-ot nehéz lenne kiegyensúlyozni több játékos esetén).



STUNG!

(KI)TINTIN ADVENTURES?

KIADÓ ? (MÉG NINCS) FEJLESZTŐ **PREY DIGITAL**

MEGJELENÉS **XBOX 2002. NYÁR (PAL)**

A hidegháború időszakában az amerikai tudósok bogarakon kísérleteztek: megpróbálták őket némileg intelligensebbé tenni, hogy felhasználhatóak legyenek egy, a Szovjetunió elleni háborúban. A rendszerváltások után a projektet leállították, a tudósokat kirúgták, a laborokat bezárták... És akkor, pár nap múlva valami megmozdult – egy páncélba bújt, felfegyverzett darázs. Őt több másik rovar

követe, és hamarosan nekiálltak megszállni néhány környező várost. Ez az elmés sztóri nem az Y-Akták soron következő részének előzetese, hanem a Stung! alap története, amelynek legfőbb érdekessége, hogy kivételesen NEM a

feldühödött izeltlábúak halomra ölése lesz a feladat. Eppen ellenkezőleg: a játékot játszhatjuk FPS-módban vagy külső nézetes kamerával, és a célunk az,

hogy egy választott rondaságot irányítva „felszabadítsunk” pár házat. Rovarlétünkéből fakadóan a legnagyobb veszélyt a pókhálók, a légyfogók valamint a rovarirtó szerek jelentik. Ezek elkerülésére különleges képességekkel rendelkezünk: darazsként repkedhetünk, csótányként teljesen ellenállóakká válhatunk, hangyát irányítva pedig segítséget kérhetünk a szomszédos bolytól. A játéknak egyelőre még nincs kiadója, de a fejlesztők nagyon reménykednek, hogy a morbid történetre hamarosan lecsap egy nagy cég.



■ APRÓSÁGOK

■ A Codemasters gőzerővel dolgozik a Colin McRae Rally harmadik részén. Azt viszont egyelőre még nem közölték, hogy milyen platformra fog megjelenni a játék.

■ A Final Fantasy X-ből eddig 2.4 millió példány talált gazdára Japánban, és a januárban esedékes amerikai megjelenéssel nyilván tovább folytatódik a diadalmenet.

■ A Sony Europe 200 angol font (kb. 83.000 forint) alá csökkentette a PlayStation 2 árát Nagy-Britanniában, ami egyben áresést idézett elő egész Európában. Nálunk ez 99.000 forint körüli árcédulákat eredményez, úgyhogy lehet győzködni a Jézuskát.

■ A Microsoft bejelentette, hogy milyen zenekarok számai lesznek hallhatók a Project Gotham Racingben (nem tudtak jobbat kitalálni, ez maradt a végleges cím). Ezek közül a legismertebbek: Gorillaz, Iggy Pop, Kittie, Phobos, Stereo MC's és a Chemical Brothers.

■ A Sega és a Mindfire filmstúdió megállapodtak abban, hogy film (illetve siker esetén; filmek) készül majd a House of the Dead-világában. A film alapján játék is készül, azonban ez nem lesz azonos az Xbox-exkluzív House of the Dead 3-mal.

■ Az Xboxos Cel Damage fejlesztője, a Pseudo Interactive bejelentette, hogy a játék elkészült, jelen pillanatban már a második rész előmunkálatai folynak, illetve a program GameCube-ra történő átírása.

V.I.P.

LÁNYOK A SZILIKON VÖLGYBŐL

KIADÓ **UBI SOFT** FEJLESZTŐ **KALISTO**

MEGJELÉNÉS **PSX: 2001. DECEMBER PS2 ÉS XBOX: 2002. TAVASZ**

Pamela Anderson sem kerülheti el a „megjátékosítást”, még ha erre nem is egy – az adottságainak jobban megfelelő – strippoker keretein belül kerül sor, hanem egy Syphon Filter-szerű akciójátékban. A játék a nálunk mostanában futó tévésorozat alapján készül, amiben Vallery Irons nevű hősnőnk magántestőrként a legkülönfélébb hírességeket védelmezi. A játékban várhatóan 60 pálya lesz (a PS2-es és Xboxos verzióban kevesebb!), és mindegyiken az lesz a célunk, hogy valakit kiszabadítsunk fogságából, majd épségben elkísérjük a pálya végére. Mindehhez tíz fegyvert használhatunk, ráadásul minden pályán más ruhaneműben láthatjuk viszont a kebelkirálynőt, illetve társnőt, hiszen összesen hat bogyós testőrrel névelénykedhetünk. (A képek természetesen a PSX-es változatból valók.)



WIZARDRY: TALE OF THE FORSAKEN LAND

KINCSEKERESŐ NAGYKÖDMÖN

KIADÓ **ATLUS** FEJLESZTŐ **RACDYM**

MEGJELÉNÉS **PS2 2001. DECEMBER (JAPÁN)**

A Wizardry (nem összetévesztendő a PC-s Wizardry-sorozattal) egy kevert stílusú RPG lesz: a játérendszer inkább a nyugati RPG-k stílusára emlékeztet, a design viszont igencsak japános lett (többek között a Virtua Fighter és a Shin Megami Tensei egykori tervezője működött közre a szörnyek megalkotásában). A sztori dióhéjban: meteor esik Dohan királyság fővárosára, melynek következtében megnyílik egy titkos barlangrendszer bejárata, amelyet természetesen azonnal ellepnek a kincsvadászok – többek között csekélységünk. Karakterünket öt fajból és nyolc kasztból kombinálhatjuk ki, amely egyszer és mindenkorra meg is határozza lehetőségeinket a játék folyamán. A játékot FPS-nézetből irányítjuk, és fő feladatunk a labirintusok feldúlása lesz, amelyben szövetségeseink is akadnak, akik pénzért vagy küldetések teljesítéséért állnak be mellénk. Őket viszont nem közvetlenül irányítjuk, hanem különböző viselkedési minták megadásával. Az angol nyelvű verzió megjelenése egyelőre még nem tisztázott, de sajátos stílusának köszönhetően igencsak érdekes színfolt lehet a konzolos RPG-k palettáján.



TITANIUM ANGELS

CARMEN ELECTRO

KIADÓ **SCI** FEJLESZTŐ **MOBIUS** MEGJELÉNÉS **PS2 2002. NYÁR (NTSC)**



Ha valaki még nem fáradt bele a világ megmentésébe, akkor örülhet, ugyanis a Titanium Angels főszereplőjének, Carmen Blake-nek a végső célja éppen ez lesz. A XXI. század végén kutya világ vár mindenkire: három idegen faj, valamint a nagy országok gonosz kormányai vetekszenek egymással a hatalomért. Mi a Titanium Angels nevű bérnyilkos klán tagjaként kerülünk bele a buliba, amelynek egyik küldetése nem úgy sül el, ahogy terveztük: teljesen egyedül egy idegen bolygóra kerülünk, ahol mindenki a mi irhánkra vadászik. Még szerencse, hogy néha találhatunk némi segítséget, amelyek közül a leghatásosabb egy Titan nevű mech lesz, ami rakétavetőivel és géppágyúival igen jelentősen javítja



amúgy sem csekély tüzéronket – Carmen ugyanis legalább 30 fegyvert használhat a játék 16 pályáján keresztül. A fejlesztők többjátékos módot is terveznek, online lehetőségéről viszont egyelőre nem nyilatkoztak.



TOKYO 2001 ŐSZ GAME SHOW



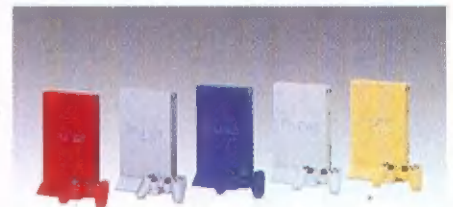
A legnagyobb japán játékiállítás, a Tokyo Game Show (TGS) minden évben két alkalommal kerül megrendezésre; legalábbis került eddig, mert a egy ideje kissé leszállóágba jutott – egyre kevesebb lett a kiállító, és persze emiatt egyre kevesebben látogattak ki az eseményre. Az utóbbi esztendőben megfordulni látszott ez a tendencia, és két „renitens” brigád – a SquareSoft és az Enix – is jelen volt az utóbbi két kiállításon, ráadásul a 2001 tavaszán rendezett TGS-en (ld. 2001/5. számunkat) már a Nintendo is bemutatkozott, mégha csak kizárólag Gameboyos játékokkal is. Ők egyébként már előre jelezték, hogy az őszi TGS-en nem vesznek részt (nekik megvar: a saját kiállításuk ilyentájt, mégpedig a SpaceWorld – ld. 2001/10. számunkat). Valószínűleg ez lehetett az utolsó csepp a pohárban: a rendezvényt szervező CESA ugyanis két nappal az október 12-14-e között zajló kiállítás előtt bejelentette, hogy tavasszal nem lesz több TGS, évente csak egyszer lesz – októberben.



A mostani kiállításon a Nintendo hiányása miatt a Sony és a Microsoft között dúlt küzdelem az „show királya” címért. A Microsoft szokás szerint hatalmas felhajtást csinált, a Sony ezúttal sokkal diszkrétebbet, viszont mellettük szólt, hogy a kiállított programok fele az ő gépein várható (érdekes arányban: 26% PS2, 24% PSX). A TGS igazi győztese azonban – igencsak meglepő módon, főként az E3-on bemutatott „vendégváró” viselkedésük után – a Sega volt: minden egyes platformon több játszható programmal jelentkeztek, ráadásul az összes igen magas színvonalú volt – hibátlan teljesítményt nyújtottak! Alábbi összeállításunkban azokat a játékokat mutatjuk be részletesebben, amelyek esélyesek arra, hogy angol nyelven is megjelenjenek.

SONY-BEMUTATÓ

A Sony szakított eddigi taktikájával, miszerint nekik kell rendelkezniük a legnagyobb standdal, és most megelégedtek a harmadik legnagyobb kiállítótérrel. Míg fél éve a Konami Metal Gear Solid 2-je, illetve a Squaresoft Final Fantasy X-e vonzotta a legnagyobb tömeget a Sony-standnál (no és persze a saját GT3), idén csak a saját fejlesztésű programokat mutatták be. A legnagyobb figyelem itt a Toro's Vacation nevű, nekünk meglehetősen furának tűnő programot kísérte, amiben egy cel-shading megoldással létrehozott fehér macskát kell egy előre renderelt városban mozgatni. A másik nagy durranás az Ico volt, ami igen furcsa módon előbb jelent meg Amerikában, mint Japánban. Ezekon kívül volt még egy vonatszimulátor, több RPG és egy Bravo Music nevű zenés program, amiben 40 klasszikus-zenei darabot kell levezényelnünk egy nagyzenekar élén. A „TGS legfurcsább programja”-kitüntetés szintén egy Sony-programnak jár, amelynek címe I Said Act! volt. Ebben egy mikrofonnal felszerelve kellett a képernyőn megjelenő sorokat „felolvasni”, és a karakterek (egy ronda fickó, egy kislány és egy rózsaszín kutya) a beszélő hangsúlyától, ritmusától és hangerejétől függően cselekedtek. A Sony a kiállítás előtt pár nappal jelentette be, hogy elkészült a húszmilliomodik PS2 is, aminek megünneplésére legyártottak egy ünnepi szériát a legkülönbözőbb színekben pompázó PS2-kből. Ezek igen korlátozott példányszámban készültek el, és a vállalat szerint nem terveznek többet megjelentetni belőlük: minden földrésznek 6000 darab jut a neki dukáló színből. A teljes gyűjteményből mindössze 66 csomag készül, amit természetesen ötszörös áron fognak árulni – ám egy igazi rajongónak ez nem lehet akadály!



JÁTÉK CÍME	KIADÓ	LEÍRÁS
Armored Core 3	From Software	A népszerű meches játék legújabb epizódja, négyjátékos lehetőséggel
Bomberman Kart	Hudson	Kart-játék a Bomberman-világ főszereplőivel cel shading-körítéssel
All-Star Pro Wrestling 2	Squaresoft	Pankrátör-játék az RPG-k királyától?! Itt a világ vége!
Sepa 2001	Koei	Baseball-játék, főszerepben a japán ligával
Houshin Engi 2	Koei	Akció-RPG a középkori Kínában, egy népszerű anime-sorozat alapján
Kengo 2	Genki	A samurájos akciójáték második része sokkal szebb grafikával
Guilty Gear X Plus	Sammy	2D-s verekedős játék; az eredeti DC-változat továbbfejlesztése két új karakterrel
Tearaway Princess	Atlus	RPG, amiben egy folyton veszélybe kerülő hercegnőt kell megvédenünk
Growlanser III	Atlus	Hagyományos fantasy-RPG, ahol a főhős jellege a párbeszédnek menetétől változik
Automodellista	Capcom	2002 végén megjelenő online autóverseny, avagy cel-shaded Gran Turismo Network
Jak & Daxter	Sony	Jaku & Dakatsu, avagy a két marha japánul is lecsap; bővebben előző számunkban találás róluk
Tokimeki Memorial III	Konami	Az első randevű-szimulátor új epizódja, ezúttal kevesebb nővel, de cel-shadinggel körítve
Grandia Xtreme	Enix	A Grandia-széria harmadik része, rengeteg mechanikus ellenféllel és gyönyörű grafikával
Legiaia Duel Saga	Sony	Fantasy-RPG, körökre osztott csatákkal, és furcsa módon Tekken-szerű kombókkal

STAR OCEAN 3

TILL THE END OF TIME

VISSZA A JÖVŐBE

KIADÓ ENIX FEJLESZTŐ TRI-ACE



Az Enix legnagyobb durránása ■ TGS-en mindenképpen ■ Star Ocean RPG-sorozat harmadik része volt. A játék körülbelül 400 évvel a második epizód után játszódik (egészen pontosan 2859-ben), mégpedig a Föld nevű bolygón – valamint a játék vége felé már különféle, épp gyarmatosítás alatt álló más planétákon is. Az eddigi 2D-s grafika a múlté, ■ PlayStation 2 erejének köszönhetően gyönyörű, három dimenzióban megalkotott városokban (New York és Párizs voltak bejárhatók a kiállításon) és ezek környékén kóborolhatunk majd. Érdekes módon a kipróbálható demóból pont az RPG-k legfontosabb része hiányzott: harcolni nem lehetett, csatajelenetek csak az Enix óriás-kivetítőjén voltak láthatók. Ezek alapján a rendszer leginkább a Grandia 2-ben tapasztaltakra emlékeztet, a szörnyeket látjuk a tájon, és ki is kerülhetjük. Remélhetőleg nem fog úgy jární, mint az Enix másik RPG-je, a Dragon Warrior VII, aminek angolra fordítása már másfél év óta húzódik, és könnyen lehet, hogy ezért ez lesz majd a legutolsó PSX-játék.



XENOSAGA

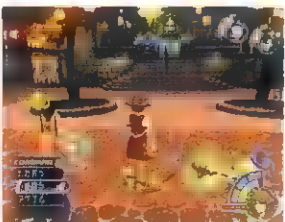
DER WILLE ZUR MACHT

NÉMECH NYELVLECKE JAPÁNBÓL

KIADÓ NAMCO FEJLESZTŐ MONOLITHSOFT



A legnagyobb tömeget a a Tokyo Game Shown vitathatatlanul ■ Xenosaga vonzotta, mert bár 15 gépen lehetett vele játszani, állandóan egy csomó ember várakozott a kontrollerekért. A játék nem folytatása a Squaresoft 1998-as kultjátékának (ez ugyanazt jelenti, mint a filmiparban: mindenkinek tetszett, kereskedelmileg mégis bukás lett), hanem előzménye – a Xenosaga az első része lesz annak a hat epizódból álló sorozatnak, aminek a Xenogears az ötödik darabja volt. Túl sok közös dolog nincs a két játék között, hiszen 10.000 év telt el közöttük. A játék 7277-ben kezdődik ■ Földön, egy olyan korszakban, amikor az emberiség megkezdte a galaxis benépesítését, és szembetalálja magát egy szinte elpusztíthatatlan egyedekből álló fajjal, a Gnosissal. Hogy ezekkel szembe tudjanak szállni, az emberi tudósok mecheket (AGWS-eket, azaz Anti-Gnosis Weapon Systemeket) kezdenek gyártani, valamint elindulnak a harcra kitenyésztett androidok tömegtermelésére irányuló kutatások. Egy Shion Uzuki nevű hölgyet fogunk irányítani, a nagy vonalakban az első rész rendszerét másoló játékban: habár most a szörnyeket látjuk a játéktéren, ■ harcban Ethernek nevezett varázslatokat és három különböző támadást hajthatunk végre (ez maradt a régieből). A japánok hatalmas lelkesedését látva majdnem biztos, hogy ezúttal anyagi szempontból is sikeres lesz ■ program, ami az első két DVD-n megjelenő PS2-játék lesz.



KINGDOM HEARTS

FINAL DISNEY? WALT FANTASY?

KIADÓ SQUARE EA FEJLESZTŐ SQUARESOFT/DISNEY

A Squaresoft a mostani kiállításra meglehetősen kis standdal érkezett, és mindössze két kipróbálható játékkuk volt: az egyik egy wrestling-program, míg a másik a már félkészben is sok vitát kiváltó Kingdom Hearts volt. Az RPG-nek titulált játék dugig van Disney-karakterekkel, és az akció sokkal nagyobb szerepet kap, mint a cég eddigi szerepjátékaiban. A főhőst, Sorát irányítva kell leküzdenünk ellenfeleinket, fegyverünket (egy irdatlan méretű kulcsot) és mágiánkat használva. A csapatban maximum hárman lehetnek, de ebből kettőt a gép irányít (a TGS-en kiállított demóban Donald kacsa és Goofy volt ■ két társunk), a játékos csak a Square házi designere, Tetsuya Nomura által megrajzolt Sorának adhatja ki ■ parancsokat. Elég kiábrándító, hogy mindössze három varázslatot terveznek a végleges verzióba (Fire, Blizzard, Lightning), viszont a Disney-fánok meg lehetnek elégedve: szinte minden egész estés rajzfilm főszereplője megjelenik a játékban (Hófehérke, Alice, Csipkerózsika és hasonló gyanús elemek). A koncepció nekünk kissé stupidnak tűnik, viszont a grafikusok és animátorok fantasztikus munkát végeztek: minden Disney-figura a rá jellemző mozgással rendelkezik. A megjelenést az eredetihez képest kicsit eltolták, Japánban a tervek szerint jövő tavasszal jelenik meg ■ program.

METAL GEAR SOLID 2

MÁR ITT VAN A KANYARBAN!

KIADÓ **KONAMI** FEJLESZTŐ **KONAMI TOKYO**

Sajnos a Konami nem igazán erőltette meg magát, ■ Metal Gear 2 kipróbálható volt ugyan, ám ■ már jól ismert demó mindössze egyetlen szobával volt tovább játszható. A hajó motorjainak ter-
mébe lehetett bemenni, miután helyretettük Olgát. Szintén újdonságot jelentett az éjjellátó készülék, valamint a digitális fényképezőgép, aminek a képeit a memóriakártyán tárolhatjuk – hogy ez mire jó, azt még nem tudni (az előző részben néhány helyet lefényképezve a fejlesztők szelleme megjelent a fotókon). A demó végigjátszása után jutalmul kapott videóban megjelent pár új, még nem látott karakter, például egy Emma nevű nő, vagy az a vámpír-kínézetű fickó (bazi nagy fogakkal, meg egy gölyőütötte lyukkal ■ homloka közepén), aki ■ jelek szerint fontos szerephez jut majd a MGS2-ben. Mivel a program megjelenése már nagyon közel van, talán mutathattak volna többet is a játékból, mint ez a rövid kis izellőt...



VIRTUA FIGHTER 4

BEMUTAKOZÁS PS2-N

KIADÓ **SEGA** FEJLESZTŐ **AM2**

Októberi számunkban már szenteltünk pár szót a Virtua Fighter-széria negyedik részének, azonban akkor csak ■ játéktérmi verzióról szedtük össze a tudnivalókat – ■ PS2-változat csak most került bemutatásra (japán megjelenését január 31-re jelentették be). Az otthoni verziót természetesen tonnányi újdonsággal, extrával díszítették fel. A megszokott opciókon (arcade, survival, training, VS) kívül van egy AI System névre hallgató lehetőség, ahol különféle mozgásokat taníthatunk a karaktereknek, majd az így átadott tudással felszerelve összeereszthetjük őket más harcosokkal; ha jól tanígtattuk őket győznek és fejlődnek, ha nem, akkor kezdetjük előlről az egészet. Egy másik új lehetőség a karakterek egyedi igényekre szabása (Character Edit), itt mindenképp új sapkákkal, fülbevalókkal, nyakláncokkal és egyéb bizgentyűkkel szerelhetünk fel – ezeket ■ különféle rekordok megdöntéséért kaphatjuk. Grafikailag a játék egy-az-egyben a játéktérmi automata mása, mind ■ karakterek, mind ■ háttérük gyönyörűek lettek. Várjuk szeretettel!

SPACE CHANNEL 5

PART 2 DÁRIDÓZZUNK INKÁBB ULALÁVAL

KIADÓ **SEGA** FEJLESZTŐ **UGA**

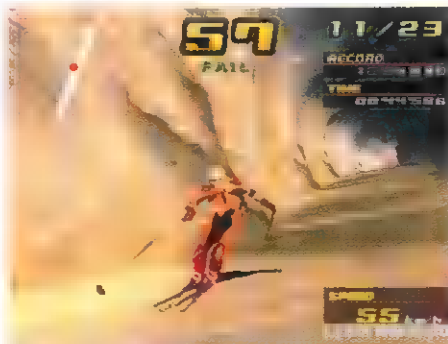
Ulala, a világ legszexisebb riporternője visszatér! Túl sok változást nem kell várni, sem ■ grafika, sem a játék lényege nem változott: a Space Channel 5 televíziós csatorna sztárjaként kell ■ Földre törő idegeneket megleckéztetnünk. Ehhez utánoznunk kell ■ táncukat, majd lézerrel meg kell semmisíteni a zöld emberkéket. Újdonság, hogy ezúttal Ulalának több fellépőruhája is van, ha jól szerepelünk a főellenfelek ellen, akkor kaphatjuk meg őket. Természetesen visszatér ■ rivális bemozdónő, Pudding is, valamint sztárvendégként feltűnik Space Michael is (a Föld nevű bolygón Michael Jacksonként ismert). A zenék nem változnak túl sokat, mind az első részben szereplő dalok remixeire, mind vadiúj felvételekre rázhatjuk csipőnket. A program megjelenik DC-re és PS2-re is, habár sajnos meglehetősen kevés rá az esély, hogy a Dreamcastos változat angol nyelvterületen is megjelenjen. Érdekes, hogy PS2-re mindkét rész ugyanaznap jelenik meg.



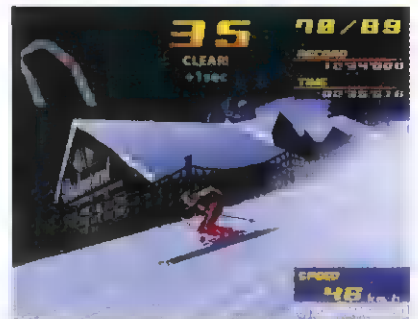
ALPINE RACER 3

A LEJTŐN NINCS MEGÁLLÁS

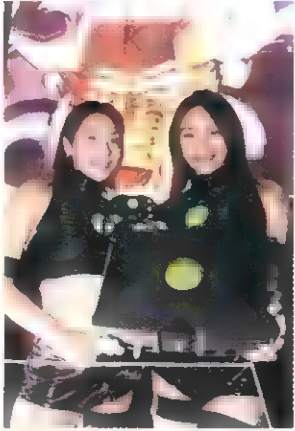
KIADÓ **NAMCO** FEJLESZTŐ **NAMCO**



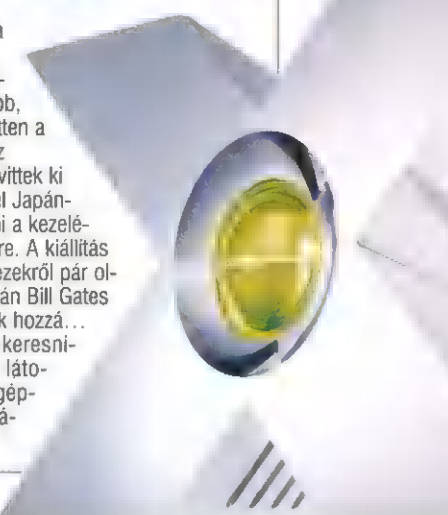
A Namco egyik sikeres játéktérmi átírata, az Alpine Racer 3 2002. februárjában jelenik meg PS2-re Japánban. A játékmenet a lehető legegyszerűbb lett: csak az analóg karra van szükség, hiszen versenyzünk magától gyorsul, nekünk mindössze annyi a feladatunk, hogy kanyarodjunk. Összesen hat karakterünk lesz, mindegyik három tulajdonság alapján van osztályozva – végsebesség, gyorsulás, fordulékonyosság –, ezek alapján kell választanunk köztük. Nincsenek végrehajtható trükkök – már azon kívül persze, hogy a lehető leghamarabb kell elérnünk a lejtők aljára. Az egyetlen különlegessége a játéknak a folyamatos kommentár lesz, aki cinizmusát és rosszindulatát mindannyiszor megvillogtatja, amint elzakozunk. Sajnos ez önmagában nagyon kevésnek hangzik, nem valószínű, hogy sokan választják majd ezt például az SSX Tricky helyett.



XBOX MENNI JAPÁN



A Microsoftnak most már mindenképpen erőteljesen kellett szerepelnie a TGS-en, ha nem akarta teljesen elveszíteni a japán piacot. Ennek érdekében kibérelték a lehető legnagyobb területet, költséget nem kímélve berendezték, tonnányi új bejelentést időzítettek ■ kiállításra – és ami talán a legfontosabb: rengeteg játékot mutattak be. Több, mint 150 Xboxon 20 játékot próbálhattak ki az érdeklődők – ezek közül több kifejezetten a japánok ízlése szerint készült (itt elég lehet megemlíteni a Style Laboratoriest vagy az Innocent Tears nevű „csodát”). Az amerikai launch title-ok közül mindössze hármat vittek ki ■ kiállításra: ■ Halo egy meglehetősen semmitmondó, rövid demóval volt jelen (mivel Japánban FPS-ek egész egyszerűen nem léteznek, ■ japánok szerint „lehetetlen megtanulni a kezelését”), az Ampedet átnevezték Tenkura, a Project Gotham pedig World Street Racerre. A kiállítás első napján mindenki az Xboxra figyelt, köszönhetően főleg a Sega bejelentéseinek (ezekről pár oldallal később olvashatsz), de később sem kellett szégyenkezniük. A TGS utolsó napján Bill Gates is megjelent, és mindenképpen sikerként könyvelhette el, hogy egy tortát sem vágtak hozzá... Az őszi TGS-en ■ Microsoftot bebizonyította ■ japánoknak, hogy az Xboxnak van keresnivalója ■ Sony és a Nintendo mellett: a Nikkei által készített felmérések szerint ■ látogatók nagy részének tetszett egyik-másik Xbox-játék, a legfőbb problémájuk a géppel az volt, hogy túl nagy – többen azt nyilatkozták, hogy nem fér el majd a lakásukban egy ekkora gép...



JÁTÉK NEVE

KIADÓ

Nobunaga's Ambition
Innocent Tears
Jockey's Road
Bistro Cupid

Koei
Mi-Pic
Microsoft
Success

A változatosság kedvéért egy középkori Kinában játszódó stratégia
Az első randevú-szimulátor Xboxra... éjjen!
Loverszenyes játék, erős kaland- és RPG-elemekkel. Szömben hangzik...
Étterem-manager-program, amiben lehet udvarolni a pincérlányoknak is

SEGA GT 2002

ÚJABB SEGA X-KLUZÍV

KIADÓ SEGA FEJLESZTŐ WOW ENTERTAINMENT

A kizárólag Xboxra megjelenő Sega GT 2002 minden bizonnyal jó eséllyel indulna ■ „másoljuk-le-a-GT3-at”-versenyben. Itt is a különféle autók megvásárlása és tuningolása lesz majd közép-pontban, itt is több futatnyi bajnokság lesz, valamint rengeteg licencelt – valószínűleg roncsolódó – kocsi. Az autók száma egyelőre még nem tisztázott, eddig 15 autógyártóval állapodott meg a Sega, ezek közül hét japán vállalat járműveit lehetett kipróbálni a demóban. Ezek között ugyanúgy vannak ■ hetvenes évekből származó benzinzabáló gépek, mint áramvonalas sportkocsik, sőt még néhány csak rajzasztalon létező autót is kipróbálhatunk majd. Pályák tekintetében már nem volt ilyen jó ■ helyzet, mindössze egy kopár kis oválpályát lehetett „választani”, remélhetőleg ■ többi helyszín azért ennél kidolgozottabb lesz. A játék kihasználja majd a merevlemez és a modem által kínált lehetőségeket: ■ fejlesztők a játék megjelenése után újabb és újabb autót és pályákat tesznek elérhetővé az interneten, amelyeket csak le kell töltenünk. Ezen felül már most bejelentettek egy kiegészítő lemezt, amin szintén új autók, pályák és játékmódok kapnak majd helyet (ugyanúgy, mint például ■ hireink között szereplő GT3 Conceptben). A játék megjelenésekor sajnos nem tudunk majd interneten keresztül versenyezni vele, erre várunk kell ■ Sega GT Online megjelenéséig, ami csak 2002 végére várható.



HAVE A MICE DAY!

HA EGYSZER EGY EGÉR BERÁG...!

KIADÓ MICROSOFT FEJLESZTŐ MEDIA VISION



Bár ez a játék képeiből nem látszik, a Have A Mice Day! sokkal inkább egy egyszerű kalandjáték, mint egérszimulátor (bár a japánoktól az is kitélne). A programban egy fehér szőrű egeret kell irányításunk alá venni; vele és bandájával kell bejárnunk a házat és levernünk minden rivális egerbrancsot. A házban nem szaladgálhatunk szabadon, hanem előre megszabott útvonalak közül választhatunk; a játék lényege az, hogy úgy ügyködjünk, hogy egereink minél több útvonalat szabadítsanak fel. Ha egy egerünk kirángatja az ágy alá beszorult babát, körülnézhetünk ott is; ha bekapcsoljuk a ventilátort, ■ szél szétfújja az újságcupacot, szabad az út. Amikor végre találunk egy ellenes egeret, akkor kezdetét veszti a nagy csata: egy Tekken-szerű résssel dől el, hogy ki zabálhatja fel a sajtot ■ házban. A játék tulajdonképpen nagy sikert aratott: ■ Microsoft standján ekörül koncentrálódott minden fiatal lány. Különlegessége az úgynevezett fur-shading technológia, amivel az alakotok láthatóan is szőrössé tudták tenni a cincogókat, ami kétségtelenül új technológiai mérföldkő...

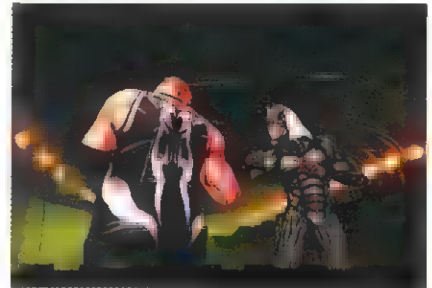


FIGHTING SUPER HEROES

REMÉLJÜK JOBB LESZ, MINT A CÍME

KIADÓ **MICROSOFT** FEJLESZTŐ **MICROSOFT JAPAN**

A Kakuto-X... mit is beszélnek, a Fighting Super Heroes sajnos a várakozások ellenére nem volt játszható állapotban ■ kiállításán, mindössze egy ötperces videót mutattak be belőle. Ebben főként öt karakter volt látható, amint bemutatják gyakorlataikat – tényleges harc mindössze pár másodpercig volt látható. (A fejlesztők nem árulták el, hogy ezeken kívül terveznek-e még többet – mindenesetre öt karakter azért elég kevés lenne) A játék grafikája nagyon szép lett, és teljesen eltérő stílusú, mint a többi verekedős cucc, mert megpróbálták minél realisztikusabb karaktereket és pályákat kreálni. A karakterek tekintetében ez sikerült is, hihetetlenül kidolgozottak lettek ■ figurák, főként a fény-árnyék-hatások láttán esik le mindenkinek az álla, de az sem piskóta, ahogy az esős pályán a karakterek testén végiggurulnak a vízcseppek. A helyszínek már sokkal kevésbé tetszetősek, ezek inkább sötét hangulatú képregények világát idézték, mintsem a valóságot. Abból ítélve, hogy még nem volt játszható, nagyon valószínű, hogy jövő nyár előtt nem jelenik meg.



MAXIMUM CHASE

GENGSZTEREK A VOLÁN MÖGÖTT

KIADÓ **MICROSOFT JAPAN** FEJLESZTŐ **GENKI**

A Maximum Chase furcsa keveréke ■ Drivernek és ■ Virtua Copnak – és bár ez elég hülyén hangzik, ■ mixtura jól működik. A program az autós üldözések hangulatát próbálja megragadni, amelyeket kétféleképpen is átélhetjük: a mi grabancunkat akarják megragadni holmi rendőrök, vagy nekünk kell utolérnünk valakit. A két tucatnyi küldetés alatt összesen húsz kocsi próbálhatunk ki, amelyek érdekes módon (lévén gengsztert alakítunk) valódi autók másai. Ha nekünk kell valakit elkapnunk, akkor az a cél, hogy valahogy megállítsuk, amire két lehetséges forgatókönyv is van: vagy addig zúzzuk őket, amíg szét nem esnek (habár ez visszafelé is elsülhet), vagy beszorítjuk őket valahová. Ha viszont mi vagyunk a menekülők, akkor már előkerülnek a fegyverek is, ezekben a küldetésekben ugyanis nem elég az, ha vezetői képességeinket megcsillogtatva elmenekülünk a zsaruk elől, hanem a pályák bizonyos pontján ■ volánt elengedve ■ hátsó ablakon át kell lövöldöznünk a fakabátokra (ilyenkor a gép vezeti ■ kocsi; pedig érdekes lett volna, ha egyik kezünkben controllerrel, a másikban pedig fénypisztollyal küszködünk ■ tévé előtt). A legjobb, ha a kerekükre célzunk, de a sofőrré leadott célzott lövések is elég jó hatással bírnak.

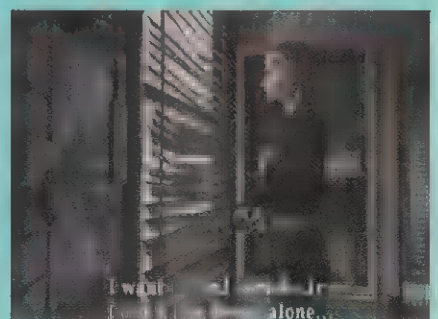
SILENT HILL 2

RESTLESS DREAMS

"SUPER MARIA WORLD" (BOCS...)

KIADÓ **KONAMI** FEJLESZTŐ **KONAMI TOKYO**

Végre kiderült, hogy a Konami milyen extrákkal fogja felszerelni horrorjátékának Xbox-átíratát – már amellett, hogy egy új alcímmel. A legfontosabb újítás az, hogy lesz egy Born From A Wish címet viselő második történet is a játékban. Ebben nem James (a PS2-es változat főszereplője), hanem ■ rejtélyes Maria szemszögéből követhetjük végig az eseményeket – ez körülbelül 5-6 óráss plusz kalandozást jelent. A többi változás a grafikát érinti: a PS2-verzióban is szereplő szemcsésséget (olyan ■ játék, mintha egy régi videokazettát néznénk) enyhíthetjük, illetve ki is kapcsolhatjuk, utóbbi esetén lesznek kitűnően megfigyelhetőek az újrarajzolt, nagyobb felbontású textúrák. A fények kezelése is javult, karakterünk több árnyékot is vethet, ha több lámpa fénye éri. Az új történetezés miatt még azoknak is megéri majd kipróbálni, akik a PS2-es változatot már töviről-hegyire ismerik.



GAMECUBE SEGA-SAGA

Mivel a Nintendo kiállítóként nem vett részt a TGS-en, ezért nem volt bemutatva túl sok GameCube-játék. A legfontosabb kiállító a platformra a Sega volt (habár egy éve valószínűleg mindenki lehetetlennek nevezte volna, hogy ez valaha is bekövetkezik).



Négy játszható programmal jelentkeztek, valamint két új programot is bejelentettek. Először is megtekinthető volt az egy hónappal korábban már megjelent Super Monkey Ball (az AM2 bejelentette, hogy ezt kiadják PS2-re is, valószínűleg a gyászos eladási adatok miatt). Kiállították a decemberben megjelenő Sonic Adventure 2-t és a januárra tervezett Virtua Striker 3 ver 2002-t is. A negyedik a Phantasy Star Online GC-s változata volt, a program egyre szebben néz ki; bemutatnak egy hetedik világot is, ennek neve Swamp lesz; itt főként mérgező lények, új csapdák és fantasztikus vizeffektek várnak ránk. Ehhez megjelenik majd egy új kontrollert is, ami nem más, mint egy gamepad-billentyűzet mutáns, természetesen jó sok szinnel. A Sega a fentiekben kívül bejelentette, hogy az előző számunkban tesztelt Skies of Arcadia megjelenik GameCube-ra és PS2-re is, természetesen némi grafikai tuninggal. A másik bejelentés pedig a Sega Sports Baseball 2K3 volt – ezenkívül majdnem biztos, hogy az egész 2K3-as széria (tenisz, hoki, amerikai foci, kosárlabda) már GameCube-on is elérhető lesz.

A Konami két sportjátékkal jelentkezett (ISS Pro Soccer 2002, Hyper Winter Sports 2002); a Hudson standján pedig játszható volt mind a Bomberman Generation, mind pedig az újonnan bejelentett Bloody Roar Extreme, az ebben a számunkban tesztelt PS2-játék GC-átírata. Utóbbi új karaktereket vagy pályákat ugyan nem tartalmaz, de a grafikája szebb, mint PS2-es társáé. Szintén játszható volt a From Software RPG-je, a kártyák gyűjtögetésén és kombinálásán alapuló Rune.



A legsikeresebb TGS-t lebonyolító cég mindenképpen a Sega volt – övék volt a második legnagyobb stand, ahol szinte megszámlálhatatlan játékot próbálhattak ki a látogatók. A PS2-es (Rez, VF4, Space Channel 5 Part 2), GameCube-os (Sonic Adventure 2, Phantasy Star Online GC) és Xboxos (Gunvalkyrie, JSRF, Sega GT 2002) nagygépekről már beszámoltunk, de ezeken felül több új bejelentést is hallhatunk tőlük. A PS2 tekintetében például érdekes, hogy több DC-s játékot átirnak a Sony masinájára: ilyen lesz például a Space Channel 5 első része, a Skies of Arcadia, a Hundred Swords című stratégia (ez Japánban megjelent, angolul viszont csak PC-re – és most már – PS2-re fog megjelenni) vagy a Culdcept Second. A Sega még PSX-re is kiad egy programot, amelynek címe Shakatto Tambourine, és ehhez egy speciális kontrollert is kapnak a játékosok – egy dob.

A GameCube-os játékokat tekintve is hasonló a kínálatuk, eddig hat játékot jelentettek be – ennél viszont biztos, hogy több játék áll fejlesztés alatt. A Sonic Adventure 2-nél igen érdekes, hogy a GameCube-os verzió, valamint az ugyanakkor megjelenő GBA-s Sonic összeköthetőek lesznek, ezzel egyrészt a hordozható verzióban nyithatunk meg új pályákat, másrészt az otthoniban nyitható meg a Chao Race-opció – ez lesz az első páros, amelyik kihasználja a GC-GBA összekötésének lehetőségét. A Skies of Arcadia GameCube-on is elérhető lesz, némi grafikai csinosítgatásokkal. GBA-ra több logikai program is készül, valamint a Pinball of the Dead néven futó flipperjáték három asztallal, realisztikus golyómozgással, és a Resident Evil-et megszügyenítő mennyiségű zombival.

Természetesen a saját gép, a DC sem maradhat ki a szórasból. Japánban még 16 játék jelenik meg a konzolra, ezek között van például a Rez vagy a Space Channel 5 második része, néhány sportjáték, valamint egy érdekes nevű program, a Mysterious Dungeon Furai Siren Side Story Female Warrior Asuka Genzan. No igen, fogalmunk sincs róla, hogy ez mi a nyavalya lehet, mindenesetre nem hangzik túl biztatóan.

A legtöbb bejelentés a TGS-en az Xbox-szal volt kapcsolatos. Az első ilyen hír volt, hogy Phantasy Star Online megjelenik Xboxon is, jónéhány extrával körítve, és ami a legfontosabb, a kábelmodem teljes kihasználásával – ez azt jelenti majd, hogy az egy csapatba tartozók az Xboxhoz nemsokára megvásárolható headset segítségével beszélgethetnek a játék közben. Bemutatták az első filmet a sokak által várt Panzer Dragoonról is, ennek mindössze az volt a picike szépséghibája, hogy magából a játékból egyetlenegy kép sem szerepelt – volt pár rajz sárkányokról, volt pár sárkánymorgás, aztán ennyi... A legfontosabb bejelentés vitathatatlanul a Shenmue 2 Xboxos változának bejelentése volt – ez azzal is együtt jár, hogy a program Amerikában nem jelenik meg DC-re (Európában igen, minden itthoni DC-tulaj nyugodtan alhat!), hanem majd csak egy év múlva Xboxra.

Természetesen a csúszás azt is jelenti, hogy grafikailag teljesen átdolgozzák a játékokat: a merevlemeznek köszönhetően nem lesznek töltési idők, és várhatóan valamilyen módon lehetőség lesz internetes játékokra is. Ez a hír önmagában nagyon jó, csak az a gond vele, hogy az amerikai DC-tulajok nagy része meglehetősen feldühödött a hír hallatán. Már az is elég nagy vihart kavart, amikor kiderült, hogy a Virtua Fighter 4 nem jön ki a Segagépre, a Shenmue 2 törése viszont ennél sokkal súlyosabb, hiszen ez lett volna az utolsó „nagy játék” a masinára. Mivel minket nem érint a dolog, mi mindenesetre örülünk a hírek, de azt is kíváncsian várjuk, hogy Yu Suzuki mit hoz ki az Xboxból.



Az őszi TGS-en ugyan többen voltak kíváncsiak, mint a tavaszra – most 136.000-en látogatták meg a rendezvényt – a CESA mégsem gondolta meg magát: jövő tavasszal nem lesz japán kiállítás. Ez igazán kár, mert fél év múlva a Final Fantasy XI, a Soul Calibur, esetleg a Metroid Prime vagy az új Panzer Dragoon már játszható lett volna – ezekre most tovább kell várni, mégpedig jövő májusig, amikor a következő E3 megrendezésre kerül. A Tokyo Game Show a Sony ugyan kisebb felhajtással mutatta be produkcióit, ám ez tulajdonképpen érthető is, hiszen a PS2 olyan előnyben van vetélytársaihoz képest, hogy azt behozni jóformán lehetetlen akár a Nintendonak, akár a Microsoftnak. Utóbbi cég azért mindent megpróbált kihozni a kiállításból, és ez sikerült is neki – a legtöbb japán újság és weboldal dicsőítően írt az Xboxról (főként a DoA 3 láttán lelkesedtek be a keletiek), és maguk a játékosok – legalábbis nagy részük – elismerően nyilatkozott az új konzolról. Sajnos a Nintendo nem volt ott a harcmezőn, ennek köszönhetően kevesebb GC-játékot láthattak az érdeklődők. Természetesen a játékipar nagy örögjét nem szabad leírni, várhatóan a konzol amerikai megjelenése sokkal sikeresebb lesz, mint a japán volt – legalábbis az előrendelésekből, felmérésekből ez derül ki. Az igazi győztes mindenképpen a Sega volt (no meg a cel-shading eljárás – minden negyedik játék ezzel az effekttel készült), nagyon komolyan veszik, hogy legkésőbb 2003 közepéig átveszik a hatalmat az Electronic Artstól, és ők lesznek a legnagyobb bevételt termelő független játékiadó cég.

XO1



A Microsoft eddig nem igazán kényeztette ■ európai újságírókat, lévén működő Xbox eleddig egyszer tartózkodott földrészünkön, még januárban, ahol az angol firkások láthatták a Malice és ■ Munch kezdetleges verzióit. (Természetesen ■ fejlesztőknél már jó pár hónapja ■ végleges masinák működnek.) Október 16-17-én azonban direkt az Óvilág számára tartottak bemutatót a franciaországi Cannes-ban, az odaseregülő mintegy 300 újságírónak. A bemutatóra roppant kies helyen került sor: Pierre Cardin divatdiktátor buborékokból öszszerakott szerény kis házikójában. A sajtótájékoztatón mindenekelőtt megerősítették a legfontosabb információt: az Xbox európai megjelenési dátumát. A konzol 2002. március 14-én fog megjelenni, első nekifutásra 479 euróért, ami igencsak drágának tűnik, jelenlegi értéken számolva az amerikai 299 dollár majd' másfélszeresét jelenti, kb. 120.000 forintot. A cég állítása szerint jövő júliusig mintegy másfél millió gépet fognak szállítani az európai boltokba, s mint az már köztudott, ezek gyártása kis hazánkban történik. A hivatalos sajtótájékoztató után következett az új (és „rég”) játékok bemutatása az európai sajtónak, majd kezdetét vette a két napig tartó folyamatos játék (megszakítva egy koncerttel és pár tűzijátékkal) – 40-nél is több program volt kipróbálható. Ezek legtöbbjéről már írtunk, most csak az újdonságnak számítók közül mutatjuk be ■ legérdekesebbeket.



JÁTÉK CÍME

KIVÁG

LEÍRÁS

Conflict: Desert Storm	Sierra	Akciónjáték taktikai elemekkel, egy négyfős kommandót kell irányítanunk Irakban
Batman Vengeance	Ubi Soft	A program (ld. Playtime 2001/11) Xboxos változata a PS2-es változatra hasonlít
MotoGP	THQ	Valószínűleg nem volt nehéz kitalálni, hogy ez egy motorverseny lesz...
Master Rally	Microids	Egy újabb ralijáték, egyelőre gyengébb grafikával, mint az RSC
Apprentice Knight	Microids	Meglepetően elvont kalandjáték egy furcsa fantasy világban
Return To Castle Wolfenstein	Activision	Az első PC-s FPS aktualizált változata, online játéklehetőséggel
Championship Manager 01/02	Eidos	Focimanager program; most már biztos, hogy Kozinak is lesz Xboxa
SWAT: Global Strike Force	Sierra	A PC-n népszerű FPS következő epizódja gyönyörű grafikával
Malice: Kat's Tale	Sierra	A Malice (ld. Playtime 2001/4), szinte kész változatban és új alcímmel volt jelen

BRUTE FORCE TOTÁL BRUTÁL

KIVÁG MICROSOFT FEJLESZTŐ DIGITAL ANVIL

Az elsőként bejelentett új program a Brute Force volt, egy külső nézetet használó, taktikai elemeket is tartalmazó akciójáték. A Microsoft szerint ez egy stílus-teremtő próbálkozás, szerintünk azért ilyenből volt már pár darab. A játékban egy négyfős csapatot kell terelgetnünk körülbelül 20 küldetésen keresztül – közülük egyet irányítunk közvetlenül, míg három társunkat ■ gép kontrollálja, de nekik is bármikor adhatunk parancsokat. A játék négy különböző éghajlattal rendelkező bolygón zajlik, ahol rengeteg fegyvert használhatunk. A legérdekesebbnek a lángszóró látszik, ami – az eddigi megvalósításokkal ellentétben – remélhetőleg használható is lesz. A Brute Force mindenesetre gyönyörűen néz ki, minden lény poligonok ezreiből épül fel, jelenlegi állapotában panasz talán inkább a háttérreket érheti, azok ugyanis elég egyszerűek. Lesz többjátékos-mód is, amelyben négyen lehet majd játszani, bár nem valószínű, hogy interneten keresztül is.

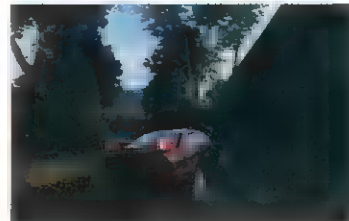


RALLYSPORT CHALLENGE

ÚTTALAN UTAKON

KIADÓ **MICROSOFT** FEJLESZTŐ **DIGITAL ILLUSIONS**

Ha a Project Gotham és a Sega GT valakinek nem lenne megfelelő a túlságosan kiépített útvonalak nagy aránya miatt, akkor annak itt a megoldás: egy raliprogram. Az RSC-ben 25 valódi autóban (pl. Subaru, Ford, Mitsubishi) vágathatunk neki a futamoknak, amihez természetesen valóságos versenyzők is dukálnak. Összesen négyféle módban mérkőzhetünk meg: Rally-mód, Rally Cross, Ice Racing és Hill Climb. Az utóbbi kettő hangzik a legérdekesebbnek: az előbbiben egy befagyott folyón kell minél hamarabb eljutnunk a célig, az utóbbiban pedig az a nyerő, aki hamarabb ér fel a domb tetejére - utak itt természetesen nincsenek... Mind a négy játékmódban versenyezhetünk az óra ellen, megpróbálhatjuk legyőzni a gép által irányított versenyzőket, vagy megmutathatjuk maximum három barátunknak, hogy mi vagyunk a legjobbak McRae óta. Mindehhez gyönyörű grafika járul: az autók sárosak, havasak lesznek, és persze a fejlesztők nagy figyelmet fordítanak az autók törésére is. A játék az Xbox európai megjelenésekor kerül a boltokba.

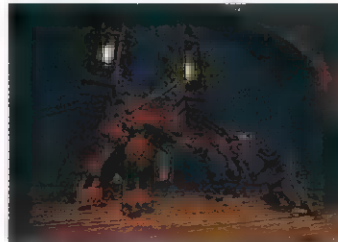


ENCLAVE

A GONOSZOK JOBBAK!

KIADÓ **SWING/CONSPIRACY**
FEJLESZTŐ **STARBREEZE STUDIOS**

A svéd Starbreeze játékát először itt próbálhatta ki a nagyközönség. A külső nézetet használó, fantasy környezetben játszódó akciójáték fejlesztői igen nagy figyelmet fordítanak mind az egyjátékos módra, mind a többjátékos-módra. Az előbbiben két történet közül választhatunk: a gonoszok vagy a jók oldalán is játszhatjuk a sztorit, amelynek minden küldetésében egy kis csapat élén kell feladatunkat végrehajtani. Ezek között lesz például városstrom is katapultokkal, faltörő kosokkal és más ostromeszközökkel. Többjátékos módban több tucatnyi pályának vágathatunk neki; igen nagy valószínűsége van annak, hogy az interneten keresztül is. Tengernyi fegyvert, pajzsot és varázstárgyat szerezhettünk, páncélunkat négy szinten keresztül erősíthetjük a küzdelmek során. A játék további specialitása az, hogy mindkét oldalon hat-hat kaszt közül választhatunk. Lesznek harcra koncentráló karakterek (mint a Paladin vagy az Ogre), lesznek varázslók (például a Wizard és Lich), valamint orgyilkosok, farkaslovasok és sámánok.



PROJECT EGO

MR. MOLYNEUX EGOJA

KIADÓ **MICROSOFT** FEJLESZTŐ **BIG BLUE BOX**

A Project Egoban, Peter Molyneux Xboxos RPG-jében egy fiatal, kalandvágyó fiút alakítunk egy fantasztikusan kidolgozott világban. Az emberek élnek mindennapi életüket, amit feltűnésünk alapjaiban zavarhat meg. Ha például letaposunk vagy felgyújtjuk a búzamezőket, akkor az emberek lefogynak, esetleg elvándorolnak – netán éhen halnak. A helyiek persze megjegyzik cselekedeteinket, s ha valakit eltárgáltunk kiskorában, az lehet, hogy 10 évvel később nekünk támad. Ugyanígy van folyamatos hatással a környezet hősiinkre is: ha sokat etetjük, meghízízik; ha sokat mászkálunk labirintusok mélyén, sápadt lesz a bőre; sebeink nem múlnak el nyomtalanul, a hegek megmaradnak. Felelőtlen cselekedeteinknek is hosszú távú következményei lesznek: ha például hosszasan csapjuk a szelet egy asszonynak, akár meg is nőszülhetünk, akár gyerekünk is születhet! A harcrendszeréről és a mágiáról még semmit sem lehet biztosan tudni. A játéknak elvileg jövő év végén kellene megjelennie, de hát ugyebár Molyneux úr egyéb ténykedései (Populous, Dungeon Keeper, Black and White) már tartanak egy-két késési rekordot...



YAGER

20 KLEINE YAGERMEISTER

KIADÓ **THQ** FEJLESZTŐ **YAGER DEVELOPMENT**

A Yagerből már bemutatunk pár képet 2001/4. számunkban. Azóta azonban rengeteget fejlődött a játék. A futurisztikus környezetben játszódó akciójátékban egy Magnus Tide nevű pilóta kalandjait kísérhetjük végig, összesen 20 küldetésen keresztül. Túl sok eredetit nem kínál a játék – a Yager leginkább a Rogue Squadronra hasonlít, ahol a talaj közelében repkedve kell megsemmisítenünk földi, légi és vízi célpontokat. A grafika talán kárpótolhatja a játékoszt, hiszen a játék füst- és tüzeffektjei igen kellemesen festenek lettek. Sajnos igen valószínű, hogy nem lesz többjátékos-mód a programban – a fejlesztők szavaival: „erről még nem beszélhetünk, de a megjelenési idő köt minket” –, pedig egy osztott képernyős, deathmatch-lehetőséget talán mindenki szívesen fogadna.



SQUARESOFT® HÍREK

A hozzánk érkező emailekből, kérdésekből azt szűrjük le, hogy legtöbb olvasónk ugyanolyan lelkesedéssel fogadja a SquareSoft játékeit, mint mi. Ezért szeretnénk kedveskedni nektek minden hónapban egy oldalon ■ fejlesztőcéget érintő új hírekkel, képekkel – reméljük tetszeni fog új rovatom!

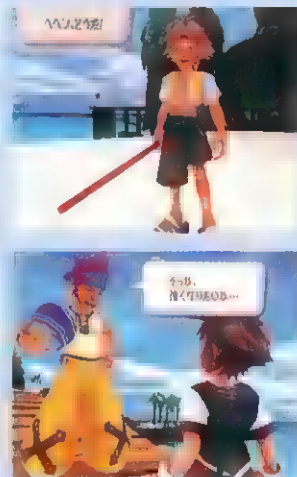
SONY- SQUARESOFT

Ebben a hónapban a legfontosabb hír az volt, hogy ■ Sony megvásárolta ■ SquareSoft részvényeinek 19%-át egy 124 millió dolláros üzlet keretében. Noha Ken Kutaragi, a Sony elnöke többször is hangsúlyozta, hogy nem fogják arra kérni (netán kényszeríteni) a SquareSoftot, hogy csak és kizárólag PS2-re fejlesszenek, igen valószínűtlen, hogy a cég ezek után bármilyen más platformra (Xbox, GameCube) készítsen játékokat. Ez alól a kézikonzolok kivételnek számítanak, a Square folyamatosan adja ki a csak Japánban megjelent WonderSwan Colorra NES-es, SNES-es átiratait. A Final Fantasy XI kivételével (ami biztos lesz PC-re is) tehát egyelőre minden SquareSoft-játék kizárólag PS2-re érkezik.

Az üzletre egyébként azért volt szükség, mert a SquareSoft hatalmasat – 80 millió dollárt – bukott a mozifilmrel, ezért sürgős tőkeinjekcióra volt szükségük. A hatalmas bukás miatt a SquareSoft kiszáll ■ filmparból, nem akarnak újra kockáztatni, és esetleg újra veszíteni (nekünk azért tetszett a film).

KINGDOM HEARTS

Erről a játékról bővebben a TGS-ről szóló blokkunkban olvashattál pár oldallal előrébb, néhány dolgot azonban itt is megemlítenék. A Disney-karakterek mellett több Final Fantasy-hős is visszatér; a hetedik részből Cid egy boltot fog vezetni, ebben az üzletben találkozhatunk majd egy moggal is. A Final Fantasy VIII-ből tízéves Selphie-vel találkozhatunk, a tizedik részből már két karakter is biztos szereplő: Tidus tizenkét éves koruként tűnik fel, Wakka pedig tanárként fog megjelenni, ő fogja megtanítani nekünk a játék alapjait.



FINAL FANTASY HÍREK

A japánok mindig mindenben jobban járnak, mint mi. Ezt az axiómát most egy újabb dolog támasztja alá: Final Fantasy Unlimited címmel egy anime-sorozat indul a szigetországban (kevésbé tartozik ide, de a Nintendo is most indít egy ilyen tévésorozatot Kirby's World címmel), ráadásul ennek alapján egy új játéksorozat is készül.

Hironobu Sakaguchi egy interjúban elárulta, hogy legalább három részt akarnak készíteni ■ tévésorozat alapján, amelyet egyébként DVD-formában Amerikában is meg kívánnak jeleníteni.



A sorozat a Föld közeli jövőjében játszódik, amikor Japán partjai mellett megnyílik egy térkapu – először egy tudóspár merészkedik keresztül a részen egy idegen világba, de nem térnek vissza – gyerekeik ekkor döntenek el, hogy megkeresik őket. Csatlakozik hozzájuk egy Lisa nevű rejtélyes nő, és a másik világon egy szőny, Wind, négyük kalandjairól szól az októberben indult sorozat, valamint a játékok (ezek közül az első jövő év tavaszán kívánják kiadni). A SquareSoftnál ezen felül szorgalmasan dolgoznak ■ tizedik rész angolra fordításán, Amerikában jövő januárban kívánják kiadni a programot – nekünk várhatóan pár hónappal tovább kell nélkülöznünk. Egyébként a japán eladási adatok alapján ■ Final Fantasy X a legnépszerűbb játék 2002 első üzleti félévében – 2.380.000 darabnál is többet adtak el belőle, ennek 80%-át a megjelenést követő első héten.



FINAL FANTASY XI



Napvilágra kerütek az első konkrétumok a SquareSoft első internetes játékaról, ■ Final Fantasy XI-ről. A játék egy messzi-messzi galaxisban játszódik majd, egy Vana Dir nevű bolygón. Abban a világban emberek és más fajok békésen élnek együtt, és ugyanúgy együtt léteznek a mágia és a fejlett technológia, mint mondjuk a Final Fantasy VII-ben. A játék kezdete előtt 20 évvel egy gonosz erő megpróbálta megsemmisíteni Vana Dirt, de egy gigászi csatában a világ lakosai legyőzték a Gonoszt – 20 év alatt ez az ismeretlen hatalom elég erőt gyűjtött, hogy új próbálkozást tegyen. A játékosok ebbe a helyzetbe lépnek be, természetesen az ő feladatuk lesz ■ támadások visszaverése; ehhez nem lesz elég a pusztító erő, a karaktereknek mágikus hatalommal bíró kristályokat is gyűjtenie kell. A karaktereket legalább öt faj és tucatnyi kaszt kombinációjából választhatjuk ki, valószínűleg mindenki megtalálja a számításait. A PS2-verzió jelenleg 65%-ban van kész, és a SquareSoft szerint márciusban meg is fog jelenni Japánban és kicsivel később Amerikában. Európai megjelenésről egyelőre nincs szó, de remélhetőleg azért nem maradunk ki mi sem a játékból. (Mert ha igen, akkor hadat üzenünk Japánnak!)



MEGJELENÉSEK

Itt jönnek a következő számunk megjelenéséig piacra kerülő játékok (vagy legalábbis az ismertebbek). Az Európa felé mértékadónak számító amerikai piac híreinél csillagokkal igyekszünk érzékeltetni szerény vélekedésünket az adott játék várható minőségéről. (A japánoknál inkább nem...) Örömmel jelenthetjük, hogy sok lesz, mert a karácsonyi játékaradat novemberben beindul! Alig pár nappal az Xbox és GameCube megjelenése előtt rengeteg kiváló PS2-program jelenik majd meg, köztük – valószínűleg – a 2001-es év leginkább várt programja, a Metal Gear 2. Szóval jól fel kell kötnie a gatyáját a két új konzolnak, ha a Sony mellett labdába akar rügni!

AMERIKAI PS2 MEGJELENÉSI LISTA

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty
13.nov Konami ★★★★★



Half-Life
13.nov Universal Interactive ★★★★★

Shaun Palmer's Pro Snowboarder
13.nov Activision ★★★

Harvest Moon: Save The Homeland
13.nov Crave ★★★

Wave Rally
13.nov Eidos ★★★

James Bond 007: Agent Under Fire
13.nov Electronic Arts ★★★★★

Vampire Night
13.nov Namco ★★★

Baldur's Gate: Dark Alliance
15.nov Interplay ★★★★★

Giants: Citizen Kabuto
15.nov Interplay ★★★

Dynasty Warriors 3
15.nov Koei ★★★★★

Max Payne
19.nov Rockstar Games ★★★★★

Simpsons Road Rage
19.nov Electronic Arts ★★

Frequency
20.nov Sony ★

Sega Sports NFL 2K2
20.nov Sega ★★★★★

Evil Twin
27.nov Ubi Soft ★★★

The Weakest Link
01.dec Activision Ön veszített. Viszlát!

Tetris Worlds
03.dec THQ ★★★

Hidden Invasion
04.dec Conspiracy ★★★

Jak Daxter: The Precursor Legacy
11.dec Sony ★★★★★

Namco Museum
15.dec Namco ★★★

EURÓPAI PS2 MEGJ.



Disney's Tarzan Untamed
15.nov Ubi Soft

NHL Live 2002
16.nov Electronic Arts

Simpsons Road Rage
16.nov Electronic Arts

Burnout
23.nov Acclaim

Pro Evolution Soccer
23.nov Konami

SSX Tricky
23.nov Electronic Arts

Evil Twin
25.nov Ubi Soft

Shadowman: Second Coming
30.nov Acclaim

Dark Summit
30.nov THQ

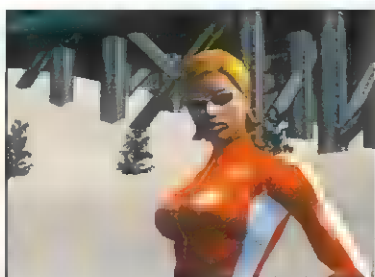
Dragon Rage of Might and Magic
30.nov 3DO



■ **Baldur's Gate: Dark Alliance - PS2**



■ **Twisted Metal: Small Brawl - PSX**



■ **SSX Tricky - GC**

USA PSX MEGJELENÉS



Harry Potter and the Sorcerer's Stone
15.nov Electronic Arts

Snoopy Adventure
15.nov Infogrames

Saltwater Sportfishing
15.nov Take 2

V.I.P
19.nov Ubi Soft

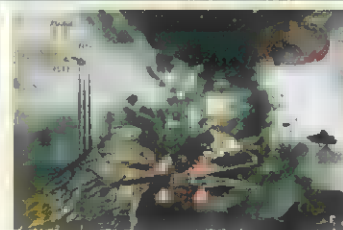
Arc The Lad Collection
27.nov Working Desing

Twisted Metal: Small Brawl
27.nov Sony

Mega Man x6
15.máj Capcom

Pajama Sam
05.dec Infogrames

GC-LAUNCH NOV. 18.



Star Wars Rogue Leader
LucasArts

Wave Race: Blue Storm
Nintendo

Super Monkey Ball
Sega

SSX Tricky
Electronic Arts

Tony Hawk's Pro Skater 3
Activision

MADDEN NFL 2002
Electronic Arts

Dave Mirra Freestyle III 2
Acclaim

NFL BLITZ 2002
Midway

Luigi's Mansion
Nintendo

NHL Hitz 2002
Midway

All-Star Baseball 2002
Acclaim

NFL Quarterback Club 2002
Acclaim

Extreme G3
Acclaim

Crazy Taxi
Acclaim

Universal Studios
Kemco

TOPLISTÁK

Eladási toplistáinkkal szeretnénk bemutatni a világban uralkodó trendeket, legalábbis azokat, amelyek a játék-
iparban érvényesülnek. Ez vásárlási kisokosként is fel-
használható, mégpedig ■ "tízmillió légy nem tévedhet"-
elv alapján, azaz ■ felsorolások elején csúcslő játékok
majdnem mindegyike kiválik valamiben ■ konkurrencsei
közül – ha másban nem, akkor ■ marketingben min-
denképp. A japán listákon szereplő programok eseté-
ben azért mindenképpen ajánlott némi óvatosság,
például ki tudja, hogy mi lehet az ■ Bura Bohm Yujik...

JAPÁN ELADÁSI TOPLISTA 2001. MÁRCIUSTÓL SZEPTEMBERIG

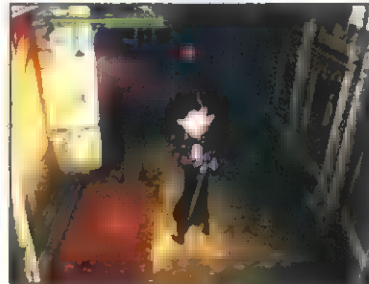
- 1** Final Fantasy X
Square PS2 2.363.028



- 2** Gran Turismo 3 A-Spec
Sony PS2 1.633.260
- 3** Everybody's Golf 3
Sony PS2 742.107
- 4** Devil May Cry
Capcom PS2 562.803
- 5** Mario Kart Advance
Nintendo GBA 489.860
- 6** Hamster Tarou ■
Nintendo GBC 426.510
- 7** Yugioh Duel Monsters 5: Expert I
Konami GBA 393.245
- 8** One Piece: Ground Battle
Bandai PSX 389.680
- 9** Super Mario Advance
Nintendo GBA 380.784
- 10** Dynasty Warriors 3
Koei PS2 363.413
- 11** Tear Ring Saga
Enterbrain PSX 338.491
- 12** Dragon Quest Monsters 2: Iru's Adventure
Enix GBC 324.556
- 13** One Piece: Birth of the Pirate Dream
Banpresto GBC 300.463
- 14** Jikkou Powerful Pro Baseball 2001
Konami PSX 289.621
- 15** One Piece: Let's Dash out Pirates
Bandai PSX 288.766
- 16** Jikkou Powerful Pro Baseball 8
Konami PS2 287.155
- 17** Ace Combat 04: Shattered Skies
Namco PS2 275.492
- 18** Tactic Orge Gaiden: The Knight ■ Lodis
Nintendo GBA 271.287
- 19** Dragon Quest Monsters 2: Ruka's Journey
Enix GBC 252.739
- 20** Pokémon Crystal
Nintendo GBC 248.721



■ This Is Football 2002 - PS2



■ Devil May Cry - PS2

JAPÁN TOPLISTA



- 1** Dynasty Warriors 3
Koei PS2
- 2** Time Crisis 2
Namco PS2
- 3** Bura Bohm Yujik
Sony PS2
- 4** Reversal Trial
Capcom GBA
- 5** Formula One 2001
Sony PS2
- 6** Luigi's Mansion
Nintendo GC
- 7** Everybody's Golf 3
Sony PS2
- 8** Ace Combat 04
Namco PS2
- 9** Tetris SuperLite
Success PSX
- 10** Togue Max 3
Atlus PS2
- 11** Warioland Advance
Nintendo GBA
- 12** Puyo Puyo
Sega GBA
- 13** Jikkou Pro Baseball 8
Konami PS2
- 14** Mario Kart Advance
Nintendo GBA
- 15** Silent Hill ■
Konami PS2

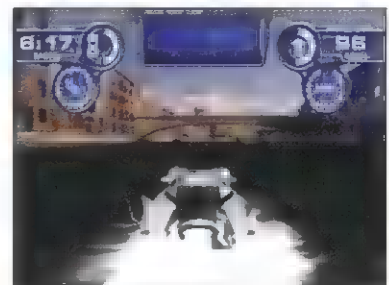
ANGOL TOPLISTA



- 1** Grand Theft Auto 3
Rockstar Games PS2
- 2** Time Crisis 2
Sony PS2
- 3** Gran Turismo 3 A-Spec
Sony PS2
- 4** This Is Football 2002
Sony PS2
- 5** Mario Kart: Super Circuit
Nintendo GBA
- 6** Tony Hawk's Pro Skater 3
Activision PSX
- 7** Driver 2
Infogrames PSX
- 8** The Italian Job
Sci PSX
- 9** Spy Hunter
Midway PS2
- 10** Resident Evil Code: Veronica X
Capcom PS2
- 11** Spyro: Year of the Dragon
Sony PSX
- 12** The Weakest Link
Activision PSX
- 13** Spiderman 2 Enter: Electro
Activision PSX
- 14** Grand Theft Auto 2
Rockstar Games PSX
- 15** Super Mario Advance
Nintendo GBA



■ Everybody's Golf 3 - PS2



■ Spy Hunter - PS2



PREPLAY

■ 2001 DECEMBER



■ ncmnbvxmm



■ ncmnbvxmm



■ Dropship



■ Dropship



■ Run like Hell



■ Shadowman 2: Second coming



■ Halo

Ecco the Dolphin (PS2)22
 Dropship (PS2)24
 Run like Hell (PS2)26
 Shadowman
 2: Second coming (PS2)28
 Halo (Xbox)30

ECCO THE DOLPHIN

■ ECCO ÚJ VIZEKRE EVEZETT

TÍPUS: KIADÓ FEJLESZŐ: APPALOOSA ÉRTELMEZÉS: 2002. TAVASZ PAL

Október 25-én külföldi és hazai újságírók gyűltek össze az Appaloosa budapesti fellelegvárában, ahol Sony Hungária szervezésében bemutatták a kiváló magyar játékefejlesztő-csapat legújabb alkotását, a tavaly DC-re megjelent Ecco PS2 verzióját. A jó hangulatban telt sajtótájékoztatón módunk volt meghallgatni a cég illetékesének igencsak kimerítő előadását a fejlesztés nehézségeiről, illetve a nehézségek ellenére elért eredményekről,

majd az elmondottakról személyesen is meggyőződhattünk. A meghívottakra tekintettel (lévén a Népszabadság tollnoka például ezen eseményen látott először PS2-t testközelből) szó volt róla, honnan is indult el Ecco karrierje, illetve hogy mi lesz a sorsa a továbbiakban, meg hogy egyáltalán: miről is szól tulajdonképpen ez a nem mindennapi játék. Nos, a rend kedvéért talán akkor mi is kezdjük a legelőjén!



■ Az ajtók persze ■ is mindig zárva vannak

A kezdetektől napjainkig

Amikor Ecco nevét megismerhette a világ, még 1992-t irtunk, s így a fiatal palackorrú delfin a Sega legsikeresebb konzolján, Megadrive-on debütálhatott. A játékban prezentált gyönyörű víz alatti világ, Ecco kecses mozgása, és nem utolsó sorban az ügyességet és logikát egyaránt kívánó feladatok révén a játék rögtön két díjat is begyűjtött, amit követően '94-ben folytatódott a sikertörténet. A „The Tides of Time” alcímű játékban egy olyan víz alatti kalandban vehettünk részt, ahol Ecco át tudott alakulni más tengeri állatokká. Még mindig Megadrive-ra jött ki az Ecco Jr.'s Great Ocean Treasure Hunt, ami elsősorban a fiatalabb korosztálynak készült, s amiben Ecco fiát alakítva egy öreg kék bálnát kellett felkutatnunk. 1995-ben elkészült Ecco kalandja PC-re is, de ezután sokáig nem hallatott magáról a közkezdvelt emlős. Ecco Saturn korszaka kimaradt, viszont tavaly a földig esett a állunk, aikor egy olyan Dreamcast játékban bukkant fel újra, ami csodásan kihasználta a választott platform erejét – máig a legszebb DC játékok közé tartozik. Még ha kicsit nehéznek is bizonyult, a 3D-s víz alatti világ olyan játékelményt nyújtott, aminek nehéz volt ellenállni – 300.000-en döntöttek a játék megvásárlása mellett.

Ecco játékokból mindeddig összesen kb. 1.5 millió példány fogyott el, de úgy tűnik, hogy ez a szám még közel sem végleges, hiszen – mondandónk lényegére rátérve – már el is készült a PS2 verzió. Elismerésre méltó a gyorsaság: a PS2 fejlesztő csomagok megérkezése után az Appaloosa alig három hónap alatt sikeresen adaptálta a Game World Builder nevű 3D-s rendszerét a PS2 hardveréhez, amivel együtt mindössze 7 hónap kellett hozzá, hogy immár a Sony gépén is csobbanhassunk kedvenc delfinünkkel. Igaz, sajnos egyelőre még csak nekünk (illetve világszerte még néhány sze-



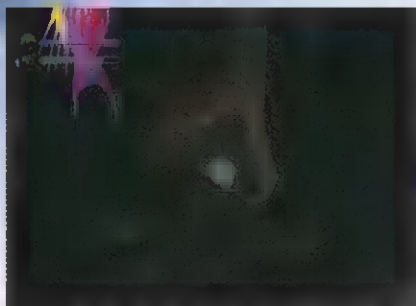
■ Néha érdemes kiugrani egy kis levegőért – no meg a látvány kedvéért is

rencsésnek) jutott ez a megtiszteltetés, mert bár a játék teljesen kész, a Sony és a Sega egy megállapodásának köszönhetően szegény Ecco kénytelen bevárni a Head Huntert és a Rezt...

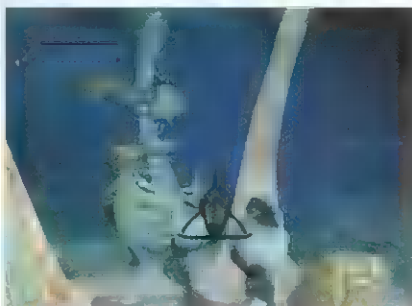
A játék

A Defender of the Future egy elég sajátos háttérstorival indul, ami egy híres sci-fi író, David Brin tollából származik. Eredetileg film forgatókönyvnek készült a történet az ultra intelligens delfin törzsről, mely egy nap felfedi addig titkolt tudását az emberek előtt, ezáltal az ember-delfin civilizáció soha nem látott fejlődésnek indul. A populáció nagy része elhagyja a Földet, hogy felfedezzék a világot, s ekkor történik meg a baj: a csupán Ellenségnek titulált idegen faj – kihasználva a népesség távollétét – megpróbálja elfoglalni a bolygónkat. Noha az egyesült civilizáció teremtménye, a Guardian egy ideig megvédi a Földet a támadástól, az Ellenség alattomos cselekedeteivel kalmazva felsérti az idő-tér kontinuumot, és megpróbálja eltörölni a két civilizáció egybeolvadásának egyszerű pillanatát. Csakhogy a felkavart ideiglenes örvény merő véletlenségből magába szippant egy delfint is – Eccot, kinek az a sorsa, hogy rendet rakjon. A különös történetnek köszönhetően Ecconak különböző idősíkokba kell látogatnia, s így többek között például olyan helyen kutakodni, ahol az emberiség túlnépesedett, és a környezetszennyezés mérgezi a delfineket...

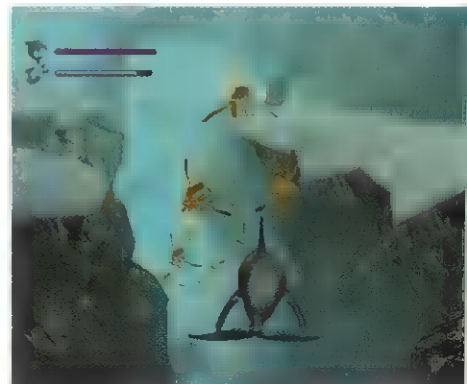
Rengeteg mellékszereplővel találkozha-



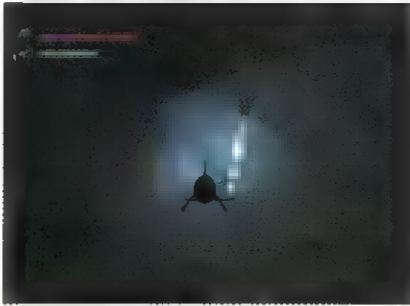
■ MegaDrive-nosztalgia: 2D-s labirintus



■ Ahh, oxigén! Nem kell felszínre mennünk



■ A karikásor mint gyorsító funkcionál



■ A vulkanikus gázok nem tesznek jót

tünk, beszélgethetünk, vetélkedhetünk velük, mindenféle küldetéseket vállalhatunk magunkra, melyek maradéktalan teljesítéséhez nem is egy új mozdulatot, új tárgyak (ikonok) használatát kell elsajátítanunk. Lenyűgöző módon a tengeri élővilág eközben teljes pompájával van jelen mindenütt: amerre csak járunk kisebb-nagyobb halrajok rebbennek szét (mellesleg ezek a táplálkozás szempontjából sem elhanyagolhatók), teknősök, bálnák úsznak el mellettünk, illetve gyakran kell óvakodnunk cápáktól. Az aljnövényzet kialakításán pedig meglátászik, hogy a készítőik közül néhányan bűvárkodnak – bár nyilván a National Geographics felvételei, a rengeteg áttanulmányozott videó is sokat segítettek a munkában.

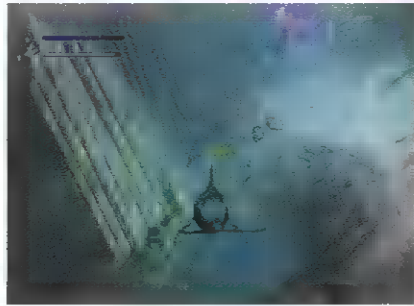
Az Appaloosánál elolvasták az összes nagyobb játékmagazin értékelését a játék Dreamcast verziójáról, s ennek eredményeként egyértelműen az volt a tanulság, hogy szinte mindenki a játék nehézségét kifogásolta. A legfontosabb PS2-es újításokkal tehát azt próbálták meg elérni, hogy könnyebb legyen a tájékozódás, és hogy többen lássák értelmét végigvinni a kalandot.

Az újítások

3D-s térkép: Egy statikus térkép segítségével mindig jót könnyebb viszonyítani, mi hol van.

Hint Library: Arra az esetre, ha netán elfelejtetnénk, milyen tanácsot is mondtak a nagy ékkövek, a legutóbbi három jótanács mindig éraktározódik.

Vision Glyph: az információs kövek DC-n



■ Miféle barlang ez? A kristálytól megtudjuk

rébuszokban beszéltek, ellenben most már olyan is van, amelyik egészen pontosan megmutatja az irányt, hova is kéne menni.

Gömb-tájéoló: a képernyő sarkában látható műszer szintén a tájékozódásban segít. Ráadásul mintha csak radar lenne, a különféle dolgok, vagyis még az ellenséges cápák is jelölve vannak rajta.

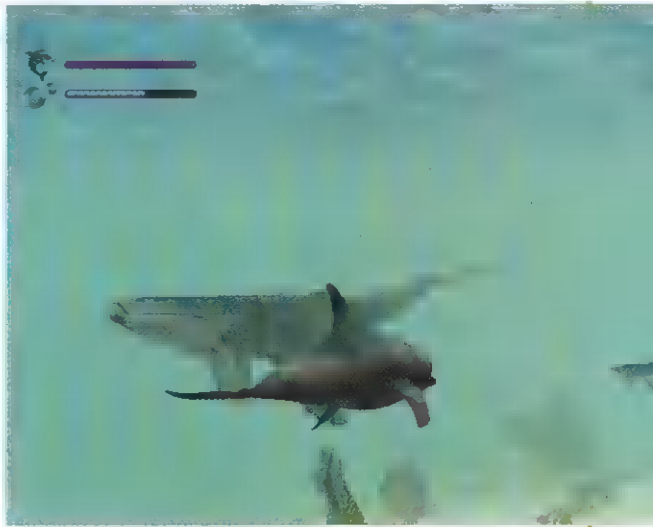
Célbemutató: néhány helyen tulajdonképpen Ecco közli, hol kéne megtenni a következő lépést, mivel kéne machinálni.

Gallery opció: A virtuális galériába beúszva a játékban látott filmeket újra megnézhetjük, ahol ezen kívül még más egyéb bónuszokat is megnyithatunk az ún. vitalitok gyűjtésével.

Sonar, magasabb felbontás, a tenger atmoszférája: nagyjából ez a három csinosítás látható a játék grafikáján külsőleg. Igényesebb a sonar effektje, a PS2 textúrák nincsenek tömörítve, és még kifinomultabb a víz csillogásának az effektusa. Már nem csak a tenger fenekén játszadoznak a fények, hanem még Ecco testén is.

Már DC-n is a kedvencünk volt

A fenti újításokkal a játék talán most már tényleg tökéletes, ami joggal tölthet el minket büszkeséggel, hiszen hazánk fiai állnak a fejlesztés mögött. Bár talán érdemes eloszlatni egy félreértést: fejlesztő cégtől függetlenül az Ecco franchise mindig is a Segáé is volt, és azé is lesz, a döntéseket mindig ott hozzák. Érdekességképpen például megemlíthetjük, hogy a Sega sokáig húzódott annak a lehetőségétől, hogy a 3D-s Eccóban benne legyenek azok a bizonyos „nosztalgia” szintek, ahol csupán 2D-ben mozoghat hősünk... No



■ Ecco 100% környezetbarát: megmenti a bálnát



■ Pajzsral könnyű, gyáva népség!

persze ez mit sem változtat azon a tényen, hogy Eccót az Appaloosa munkatársai mind saját „szülőttjüknek” tekintik, s nem titkolják, hogy ha netán lesz valaha Ecco 4 vagy 5, akkor afölött még mindig a magyar cég fog bábáskodni. Mit is mondhatnánk erre: úgy legyen!

■ AZ APPALOOSA SIKERSZTORI

Az Appaloosa, amely a legsikeresebb konzolra fejlesztő magyar cég, 1983-ban alakult – igaz, Novotrade International néven. A cég vezetése Kaliforniában, a Szilikon-völgyben tanyázik, a valós fejlesztői munka viszont teljes egészében itthon, Budapesten folyik. Az Appaloosa eddigi 18 éve alatt több, mint száz játékot készített – köztük olyan nagy neveket, mint a Contra, a Wacky Races vagy az Ecco –, és története során szinte minden nagy kiadóval együttműködött (EA, Konami, Virgin). A legszorosabb kapcsolatot vitathatatlanul a Segával fűzi őket össze, a japán cég már egy évtized óta fontos fejlesztőiként kezeli őket. Ez leginkább a Mega Drive-os Ecconak köszönhető – azóta a sorozat már több, mint másfél millió példányban kelt el, ráadásul legutóbbi játékukat, a DC-s Eccót a 2000. évi E3 legjobb kalandjátékának választották – ennél nagyobb elismerés nem igazán érhet fejlesztőket! Természetesen a magyar cég felkészült a jövő-



re is, az általuk kifejlesztett Game World Builder névre hallgató fejlesztői rendszer lehetővé teszi, hogy könnyedén, PC-s környezetben készíthessék el programjaikat az újgenerációs konzolokra. A GWB-nek köszönhetően sikerült mindössze hét hónap alatt átírni az Eccót DC-ről PS2-re. Konkrét tervekről, készülődő játékokról nem voltak hajlandók beszélni – az viszont biztos, hogy fogunk még hallani róluk!



■ Delfinünk átlépi a tér-idő korlátait

Első benyomások

★★★★★ – virtuális sikervárományos

Már Dreamcaston is szinte tökéletes volt, még ha egy csöppet nehéz is.

KÉSZULTSÉGI ÁLLAPOT

100%

DROPSHIP

■ ÉGBŐL POTTYANT ÁLDÁS

TÍPUS: Repülő-akció **KIADÓ:** Sony Computer Entertainment **FEJLESZŐ:** Camden Development Studio **2002. eleje**



■ A kép csal: Ez nem ■ Team Rocket Rescue

A Dropship semmi esetre sem egy unalmas szimulátor, sokkal inkább egy akciódús élmény. Igazán megragadja a játékost, aki élvezi, hogy mindent megsemmisíthet – az egyszerű gyalogos katonától kezdve egy hatalmas rakétasilóig. Ez egy idézet volt, és Rob Parkin, a Camden főnökének szájából hangzott el, és csak annyit fűznék hozzá: maximálisan egyetérték vele, tömörebben nem is fogalmazhatta volna meg a játék lényegét.

2050-et írunk, a világ egyre terjedő politikai konfliktusok sorozatától szenved. Sem az ENSZ, sem NATO nem képes a kialakult helyzettel megbirkózni – ennek folyományaként a Nemzetek Kormányának (vajon mi lehet ez?) vezetősége megszünteti mindkét szervezetet, és elhatározza, hogy felállít egy új nemzetközi hadsereget, ami a hangzatos "The United Peacekeeping Force" (UPF, Egyesült Békefenntartó Erők) névre hallgat. A "békefenntartó" hadsereg célja,

hogy hogy a világ bármely pontján fellépő za-

vargások és vészhelyzetek esetén bevethető legyen. Ennek a katonai egységnek egy tagjaként kezdünk mi is a játékban, méghozzá egy légi szállítási alakulat újoncként. Ők elvben arra hivatottak, hogy légi úton minél gyorsabban megközelítsék az ellenfelet, majd egy felszíni csapat földre tételével az ellenfél soraiban zavart keltsenek, illetve taktikai feladatokat hajtsanak végre. Technikai adottságaikból következően tevékenységük azonban ennél jóval szerteágazóbb: ■ high-end katonai felszereléssel rendelkező, futurisztikus járgányok nemcsak ■ csapatszállításra vannak specializálva – könnyen elláthatják egy mai csapásmérő vadászgép feladatait is. Alighogy véget ér a kikézésünk, rögvést be is dobnak minket ■ mélyvizbe, azaz ■ harcok kellős közepébe...

A Dropship valóban nem a szó szoros értelmében vett szimulátor, még ha legelső nekifutásra annak is tetszik. (A PS2 kontrollerét nem is ilyen célokra tervezték, és az talán mégsem várható el a tisztelt felhasználótól, hogy direkt ezért vegyen egy billentyűzetet). Ugyan kicsit bonyolultabb az irányítása, mint egy szimpla lövöldözős játéké, de a preview-verzió alapján biztosan állíthatom, hogy a gyakorló küldetések alatt (ez kb. egy órás művelet) kiválóan bele lehet jönni. (Talán az Incominghoz tudnám leginkább hasonlítani, amely a PC-s verzió mellett Dreamcastre is megjelent.) Ugyanúgy többfajta (légi és földi) egységet irányíthatunk majd, csak talán az eszeveszett lövöldözés mértéke csökken egy kissé. Ez azonban cseppet sem befolyásolja az adrenalinpumpáló hangulatot és ■ pergó akciómenetet, pusztán jóval realiztikusabbá és emberközelibbé teszi a játékot.

A játék során a főszereplő Dropship mellett a kiséző vadászgépek, felderítő repülőgépek pilótáifülkéjébe is beülhetünk, sőt a szárazföldi egységek közül páncélautókat és tankokat is vezethetünk. Így tehát egyaránt lehetőségünk nyílik a légi és a földi harc különböző válfajait kipróbálni, méghozzá minden párosításban. A fő hangsúly azonban a Dropship, azaz az anyahajó irányításán van, a legtöbb küldetést ennek a nyergében kell teljesítenünk.

Hajónknak két fő irányítási módja van: az egyik a lebegés, ■ másik pedig ■ re-

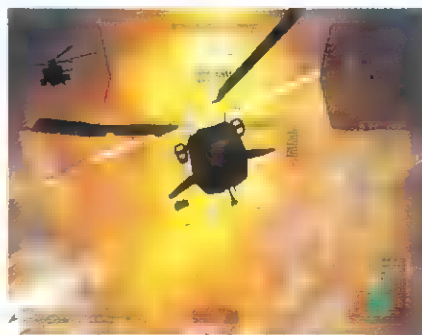


■ Ez az APC igen hatékony túlélő-szettel rendelkezhet



■ Ez szimplán egy aranylövés

pülés. Természetesen nem lehet éles határvonalat húzni a kettő között, hiszen lebegés közben is képesek vagyunk valamely általunk kívánt irányba haladni, csak éppen jóval kisebb sebességgel, mintha azt repülő-módban tenénk. Ugyanakkor a leszálláshoz és a fedélzetenként szállított egységek földre tételéhez szükséges finom és precíz manővereket csak lebegés közben vagyunk képesek végrehajtani. Már ma is léteznek helyből fölszálló vadászgépek (mégma nem is ilyen irányíthatósággal, mint amelyet a játék alkotói megálmodtak), de leginkább egy hatalmas szállító-helikopter/vadászgép hibridnek tűnik a hajónk. Nem véletlenül hangsúlyoztam ki a hatalmas szót: a gépünk (feladatából adódóan) igen méretes, bár nem pont ennek megfelelően viselkedik: ugyan nem rendelkezik olyan fordulékonyasággal és légies könnyedséggel, mint egy kisebb repülő, akár ■ felgyorsítása, akár a megállítása nem tú-



■ Nem szeretnék most ■ farkadon lovagolni!



■ Itt éppen felszállóágban vagyunk



■ El vagyunk szállva magunktól



■ Az ■ hajó pokémonokat szállított. MEGÉRDEMLETI!

nik időigényes feladatnak.

A fegyverek kezelése sem mindennapi, legalábbis egy akciójátékhoz képest. Legegyszerűbb támadóeszközünk a gépágyú, emellett másodlagos fegyverként levegő-levegő, levegő-föld rakétákkal rendelkezünk, esetleg speciális küldetésekben egy scannerrel. A jobb analóg kar használatával zoomolhatunk rá az ellenfeleinkre, erre azonban csak értelemszerűen az önállóan célra nem tartó fegyverek használata esetén lesz szükségünk.

Ebből következően igen sokféle feladattal fognak megbízni bennünket: lesz itt a hétköznapi csapatszállításon kívül valódi légiharc, szárazföldi konvoj fedezése, idegen járművek azonosítása és így tovább. Ezt fejtették meg a készítőik azzal, hogy egyes küldetésekben ■ szárazföldi járműveket kell irányítanunk, itt olyasféle küldetések várnak ránk, minthogy épségben visszajussunk bázisunkra az ellenséges egységek és aknamezők elkerülésével, akár úgy, hogy magát ■ járművet vezettjük, akár oly módon, hogy a páncélaútó géppuskatornyójának kezelését – ezáltal a védekezést – látjuk el, amíg ■ gép játssza el a sofőr szerepét. A (ma még) nem létező Dropshippelel lentében a gépkocsiknál teljesen valóságghú fizikai viselkedési modellt alkalmaztak a készítőik, és a kis gonoszoknak is nyilván felderül



Hideg tájak, meleg pillanatok



■ Ezért egy új plectsnivel leszek gazdagabb

az arca ■ hirre, hogy képesek leszünk elütni az ellenséges gyalogosokat is.

A felsoroltakon kívül ■ játék még egy dologban kiemelkedik a szokásos lövöldözős játékok tengeréből: a sztorinak ugyanis nagy jelentősége van, mert valójában egy összefüggő küldetésrendszerrel találjuk szemben magunkat, jó néhány full motion video jelenettel fűszerezve. Mivel katonai akciókról van szó, jópár küldetésben igen szoros időlimitekkel is terhelnek majd minket. A történet szerint Kínában egy diktatórikus hatalom kerül kormányra (hm, hát ■ mait sem a legdemokratikusabb eszközökkel választották meg), amely azonban betartja a nemzetközi jogszabályokat, így módon a UPF-nek több energiája marad a Saharában, Kolumbiában és Kazahsztánban lévő zűrös gócpontokra koncentrálni. Ez az új erő azonban minden helyi ellenállást ■ lehető legbrutálisabb módszerekkel tör meg, és a játékban szereplő küldetésekben való előrehaladásunkkal együtt egyre nyilvánvalóbbá válik, hogy egy olyan technológiát fejlesztettek ki, amely fenyegető veszélyt jelent a világbéke utópisztikus hangzó gondolatára...

A programban valós helyszíneken játszódó, háromdimenziós, fotorealisztikus (és pl. az alkonyi nap által gyönyörűen megvilágított) környezetben harcolhatunk Kolumbia hegyei között, Kazahsztán kopár tájain, illetve Kína határvidékei felett. A játékban szereplő minden terepen ■ bejárható (illetve repülhető) terület körülbelül 40*40 kilométernek felel meg. Habár a felszín ugyan kissé kiesnek tűnik, cserébe viszont járműveinkből egészen a horizontig elláthatunk, ami elég valóságghúvé teszi a játékot. Az épületek és járművek kidolgozása viszont nagyon szép, utóbbiak mozgásának fizikai modelljét sem érheti különösebb panasz, ennek tevéjében a frame-rate is kielégítően hat. Nagyszerűen sikerültek ■ rakéták kondenzcsikjainak effektusai is, ellenben a robbanások ebben az előzetes verzióban még meg lehetőségen póriásnak hatottak. A fejlesztők elmondása szerint ■ jelenlegi engine egyidőben 250.000 objektumot képes megjeleníteni a képernyőn, mindenféle, a képmi-

nőséget hátráltató (pl. kódosítás) effektus alkalmazása nélkül.

A nagyméretű pályákon könnyű lenne eltévedni, azonban a bázisunkkal mindvégig kapcsolatban állunk és tökéletes összhangban kell működnie a légi-, és földi irányítókkal (a hangjuk már most nagyszerűen van digitalizálva). A team-munka amúgy is fontos része lesz a játéknak, ugyanis arra is megvan ■ lehetőségünk, hogy repülőnkől egy ellenséges célpontot kijelölve a földi egységeket utasítsuk annak megsemmisítésére, így még akár azt is mondhatjuk, némi stratégiai beütés is felfedezhető.

A program tehát jóval többet és mást nyújt majd, mint egy hétköznapi lövöldözős akció – például olyan küldetést is kapunk, melyben nem a népirtás lesz a cél, hanem hogy az ellenfél számára láthatatlanul kimenekítsünk valakit az ellenséges vonalak mögül. Az már az előzetes verzióból is látható, hogy eredetisége folytán a Dropship mindenképpen üde színfoltja lesz az egyre jobb minőségű darabokat felvonultató PS2-es programdömpingnek.



■ Csak az igazán nagyok tudnak ilyen közelről mellédurrantani...

Első benyomások

Potenciális sikerváromny

Néhány hiba kijavítása után akár stílusstabilnak is szolgálhat a jövő számára.

KÉSZÜLTSGÉGI ALLAPOT

90%

RUN LIKE HELL

■ FUSS AZ ÉLETEDÉRT!

TÍPUS

VALAN

KIADÓ

INTERPLAY

FRANCHISE

DIGITAL MAYHEM

2002.02.15. NTSC

A mikor a „Run Like Hell” szavak megütötték a fületem, rögvést a Peter And The Test Tube Babies punk/rock formáció hasonló című dala jutott eszembe. Noha a jó öreg Péterék és a Digital Mayhem műhelyében készülő játék világánál két, egymástól távolabb álló dolgot hirtelen nem is tudok elképzelni, mégis lehet valami párhuzamot vonni köztük: a főhős (a címből is adódóan) mindkettőben pokoli menekülésre van kényyszerülve. A dalban egy felszarvazott és hatalmas méretű fickó, a játékban pedig – minő újdonság – egy újabb, ■

homo



■ Egy üveg Johnny Walkert lesz szíves!

szerepében tetszelgünk, aki a kormány megbízásából felfedező-kutató küldetéseket hajt végre. Egyik visszatérése alkalmából azonban különös dologra lesz figyelmes: a bázist valami furcsa biomassza lepi el, ráadásul egy pillanat múlva ott terem egy hatalmas lény, aki – talán békés szándékait kívánván értésére adni – rögvést leharapja vele együtt visszaérkező kolléganője fejét, és ■ mi Nickünk felé köpi, mintegy ajándék gyanánt. Ekkor már valami azt súgja neki, baj van... Miközben örülten rohan a bázis központja felé, szó szerint összefut Dag-Rekkel, az állomás biztonsági főnökével... és csak pár pillanaton múlik, hogy nem ölik meg egymást. Néhány kínos és örült pillanat után tisztázódik a helyzet, és immár együttesen vágnak neki, hogy megkeressék az esetleges túlélőket (köztük Conner menyasszonyát). Samanthát, aki tudósként dolgozik a bázison, és egyáltalán: megtisztítsák az idegenektől az egész köcerájt.

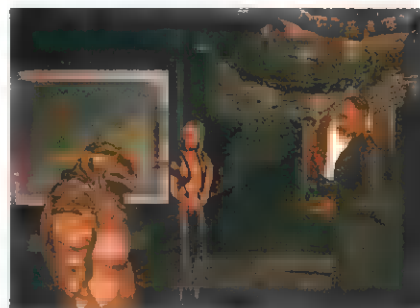
A Run Like Hell tehát akár történetét, akár műfaját tekintve tökéletesen beilleszkedik a túlélő-horror játékok kategóriájába, talán egy, a jövőben és az űrben játszódó Resident Evil-hez lehetne leginkább hasonlítani – s nincs ez másképp az irányításával sem: ha előre toljuk ■ kart, elindulunk, ha oldalra húzzuk, elfordulunk valamely irányba. Ugyanigy tárgyakat kell majd a megfelelő helyen és időben használnunk, egyes esetekben kombinálnunk, mint ahogy az e stílusra olyannyira jellemző. Érdekeség, hogy ■ bázison fellelhető számítógépterminálok segítségével – és azokat mintegy távirányítóként működtetve – átvehetjük az állomás robotjai fölötti irányítást, és felhasználhatjuk őket az idegenek ellen, egyes esetekben csaliként, máskor pedig fegyverként (teszem azt, egy gránátot rápakolunk, majd szépen elvezetjük ■ kívánt helyre, és távirányítással felrobbantjuk).

Az ellenfeleinket számtalan fegyverrel irthatjuk majd, a pisztolytól kezdve ■ rakétavetőig bezárólag, és ■ csaták közben is a jól ismert irányítási sémák lépnek életbe. Az ilyen játékokban gyakran előfordul és rettenetesen bosszantó, hogy a hibás kamerakezelés miatt úgy támad minket valami vagy valaki, hogy nem is látjuk az éppen aktuális képernyőn. Ezt a hibát úgy próbálják majd orvosolni, hogy egy szörny feltűnésekor ■ kamera azonnal és automatikusan nézetet vált, és a főhős háta mögül láthatjuk és vívhatjuk meg a csatát.

Az igazi áttérés a hangulat-



■ A közeledő idegen szemlátomást ■ skorpió jegyében született



■ Busójárás van ■ bázison? És nekem nem szóltak?!

ban lesz, legalábbis a készítőik szerint, egy teljesen újfajta félelemérzést kívánnak bennünk kelteni, mint akár az emlegetett Resident Evil szériában tapasztaltak voltak. Kérlelik véresen komolyan venni a játék címében szereplő FUTÁS (run) szót – itt



■ Szörnyen nézel ki pajtás. Vagy nálatok ez a normális?



■ Apám, tisztára Star Trek! (Ahová lépek, számítógépterem)

sapiens
potenciális élelemforrásnak tekintő idegen faj elől.

A sztori meglehetősen sablonos, körülbelül annyira eredeti, mint ■ kínai piacokon kapható cuccok bármelyike.

Valamikor a jövőben, egy annyira azért nem túl messzi galaxisban, ■

Centauri II bolygó körüli kerengő bányász-űrbázison zajlik ■ történet.

Egy volt harci pilóta és dicsőséggéremmel kitüntetett hős, Nick Conner kapitány



■ Jaj, bocsi ezt a képet az Aliens című filmből loptuk!



■ Hősünk a béke egyetemes jelével köszönti ■ földönkívülieket



■ "Mi ■ bűdös franc volt a kód, megint elfelejtettem!"

ugyanis szinte állandóan menekülnünk kell, nem lesz egy nyugodt pillanatunk sem. Travis Williams, a Digital Mayhem főproducerének szavaival: „Az egyetlen rossz gombnyomás az, ha nem használjuk éppen semelyiket.” Ez biztatóan hangzik... Az idő is szorít minket, hiszen egyrészt ■ túlélők után is kutakodnunk kell, másrészt az idő előrehaladtával a bázisunk egyre inkább az idegenek hatalma alá kerül.

Aki azt hiszi, hogy vigan kommandózhatsz, mint egyszerű amerikai hős a világ bármely pontján, annak most egy kicsit letöröm ■ kedvét: nem elég, hogy szörnyek hordáival találkozunk majd, kicsiny felderítőktől egészen a nagy monstrumokig, sőt, még olyan ellenfelekkel is összefuthatunk, amelyek szinte teljesen megsemmisíthetetlenek lesznek, csak elmenekülni lehet előlük. Sokuknak egy pár csapása is elég lesz ahhoz, hogy Conner kapitány abbahagyja az eszeveszett rohangászt – méghozzá örökre. Az ellenfelek amúgy általában is elég intelligensek lesznek, hiszen képesek alkalmazkodni a harcban alkalmazott technikánkhoz, úgymint amelyik testrészükre rendszeresen célzunk, oda ellenállóbb „páncélt” növesztenek (pl. fejlődés esetén a szemüket védik, gyakori testre irányuló támadások alkalmazásakor a bőrük vastagszik meg). Különböző némi tudáselzívó technikával is bírnak, hisz társaink levágott fejét bekebelezve, annak agyából nyernek hasznos információkat (gyors lehet az „ermésztésük”, hiszen az agyhalál sem egy lassú mutatvány).



■ Egy kiadós Homo Sapiens-lakoma után megérdemelt ■ déli szieszta



■ Csak nem két egyetétjű ikerrel állunk szemben?

A játék egész története az űrbéli bányászalomason zajlik, és ehhez méltó lesz ■ környezet is – talán a legjobb megközelítése az Alien-világ lehetne. Számítógéptermekek, szűk és sötét fémfolyosók, légzáró zsilipek, csőrendszerek labirintusai, űrhajódokk váltogatják egymást, mind a helyszíneken, mind a full-motion video jelenetekben. Egyszerűen hamisítatlan sci-fi horror világba csöppenünk, ami reméljük kellőképpen felborzolja hátunkon a szőrt és megadja az alaphangulatot. A játék hét fejezetre tagolódik, melyek közül mindegyik az agonizáló bázis egy-egy napját hivatott bemutatni, egy-egy teljesítendő céllal körítve, a visszaérkezéstől egészen ■ végkifejletig, amikorra is az idegenek által használt biomasszától elrejtett építmény már szinte egyetlen élő, pulzáló entitássá válik.

Az Interplaynél minimum 30 óra tiszta játékidőt ígérnek. A játék pályái kizárólag poligonokból állnak, amely nagymértékben megkönnyíti a különböző szögű kameraállások alkalmazását. A harcban alkalmazott kameráról már esett szó, amennyiben szeretnénk közvetlen környezetünket alaposabban is szemügyre venni, még first-person nézetre is átkapcsolhatunk (kicsit ■ Tomb Raider-hez hasonlóan). Nick karaktermodellje egyébiránt 5000 poligonból áll, valós időben megrajzolt ajakmozgással, amely szinkronban van ■ kiejtett szavakkal.

Itt jegyezném meg, hogy az audio részre is nagy hangsúlyt fektettek ■ készítők, a zene dinamikusan alkalmazkodik a játékmenethez, ■ szereplők hangjait pedig neves és kevésbé neves hollywoodi színészek kölcsönözték, pl. Michael Ironside, Kate Mulgrew, Lance Henriksen. (Az utóbbi űriember sokaknak ismerős lehet: ő játszotta az Alien sorozat második és harmadik részében Bishopot, az androidot – neki úgy látszik az ilyen nedves és nyáladzóan halálos idegenekkel való találkozások tünhetnek olybá, mintha csak a szomszéd néivel beszélne meg az időjárást.)

Egy szó, mint száz – úgy fest, minden adva van ahhoz, hogy egy, ha nem is túl eredeti sztorival rendelkező, de kellőképpen hangulatos és félelmetes programmal legyünk gazdagabbak – már csak arra kell ügyelnünk, nehogy annyira eluralkodjék rajtunk a rettegés, hogy esténként valakinek mindig kézenfogva kelljen majd kikísérnie minket a WC-re is.



■ Mindenkinek jut ■ golyókból, nem kell tülekedni!



■ DJ Alien a mélynyomók előtt



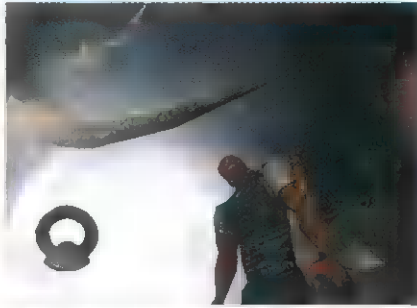
Első benyomások

★★★★★ Potenciál és sikervárományos

Ha az ígéretek valóra válnak, Mi nem fogunk menekülni a PlayStation 2 elől

KÉSZÜLT-SÉGI ÁLLAPOT

80%



■ Nappal a Shadow Man is csak egy ember...



■ ... még ha nem is egy díszpéldány



■ Egy golyó a fejbe, öt sörét a testbe

SHADOWMAN 2 SECOND COMING

■ ÚJABB HATÁRSÉRTŐK A HALÁLMEZSGYÉN

TELE AKCIÓ/KALAND KIADÓVAL ÉRKEZTŐ, ACCLAIM MŰFÉJES 2001. ÉLEJE PAL

Noha Shadow Man eredetileg egy képregényhős, remekül állta a sarat a videójátékok műfajában is, elvégre a címszereplésével megjelent multiplatform akciójáték '99-ben igen emlékezetes darab volt – főként azoknak, akik „jóban vannak” a horror műfajjal. Az nem is volt kérdéses, hogy az Acclaim elkészíti a játék második részét is. Legfeljebb most az lehet meglepő, hogy bár a játék PC-s, DC-s és az N64-es verziójához képest a PSX-es kissé gyatrának tűnt, fura módon a folytatás most mégis csak a Sony konzolra készült el – persze immáron PS2-re.

A kissé „dark” típusú főhőssel még csak most ismerkedőknek röviden annyit kell elmondani, hogy a Shadow Man egy olyan különleges ember, aki képes átlépni a határt a való világ, és a halottak világa között. Polgári nevén Michael LeRoi-nak hívják, s New Orleansban tengeti cseppet sem eseménytelen életét – a forgatókönyvírók folyamatosan gondoskodnak számára elfoglaltságról. Ahogy legutóbb próbáltak visszatérni a halálból a bibliai alak, Légió segítségével, úgy

most is igen misztikus körítéssel tálalják Michael új küldetéseit, s ezúttal a játék mottóját a jelenések könyvéből idézik: „Es lón a égben viaskodás: Mihály és az ő angyalai viaskodának vala a sárkánnyal; és a sárkány is viaskodik vala az ő angyalai.” Hogy valami sejtelmünk legyen, mi is ez a hadova, ismerkedjünk meg a szereplőkkel, illetve azok történeteivel – a régiekkel és a újakkal egyaránt:

Amint a New York-i rendőr kivoncsolja ösztört csonjtait a lángoló bérházból, a kollégája és egyben barátja egy hatalmas, démoni szörny karmai között tűnik el. Azonban nem hiába hal meg: ezzel a partnerének esélyt ad a szökésre azzal a dologgal, amit a szörny oly bőszen keres: egy ősi, bűvös pecsétekkel lezárt kódexszel....

Tíz évvel később Michael LeRoi éppen vonatozik New Orleans felé, amikor az este beáll, a kezd végbemenni rajta a számára természetes átalakulás. Az Árnyak Maszkja a mellén vibrálni kezd, mely jelzi, hogy a hősnök átváltozik halhatatlan zombi-harcossá, vagyis Shadow Manné. A maszkot a 400 éves (de külsőre igen fiatalos!) voodoo papnő, Mama Nettie operálta még régen a mellére. Nettie ezen az éjszakán a louisianai templomából tekintve különös dolgot lát, ami egyáltalán nem tetszik neki...

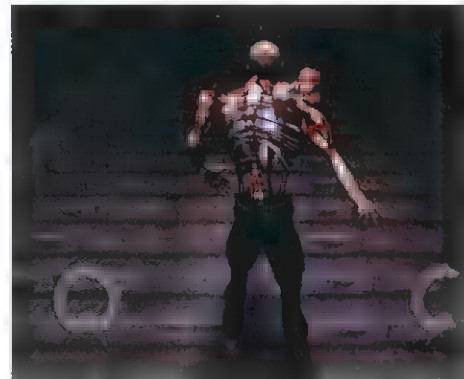
Közben Thomas Deacon magánnyomozó szintén nyugtalanul pillant ki egy New York-i bérház nyitott ablakán – a sebhelyes arcú őriás tolokocsiban nyugszik, mivel a lábait valaha térdből amputálni kellett. Egy bizonyos pont ragadja meg a figyelmét az égen, s ezalatt a jobb kezét a tíz évvel korábban megmentett könyvre helyezi.

Ugyanebben a minutumban sok-sok kilométerrel arrébb a koszos vonatablakon kitékintve Michael ugyanazt látja, mint ezen az éjszakán általában mindenki: egy jókora fényes csillag tölti be az eget. Megérkezvén a városba régi barátja, Jaunty mulatójába igyekszik. Az utcákon szokatlanul nagy a csend, a mulatót pedig felforgatva, üresen találja, a falakon mindenféle idegen szimbólumokkal. Erzi, hogy veszély közeledik, úgy is történik: hir-

telen három sötét alak veszi körül, akik nyilvánvalóan nem barátságos szándékkal közelítenek. A mögötte álló gúnyos hahotában tör ki, majd mielőtt lenyelné az ajtó kulcsát, szónoklatot intéz hozzánk, melyben közli, hogy hamarosan nagy vész sújtja majd a Földet, és Papa Morte fenyegető üzenetét hozták mindenkinek. Végül közli, hogy a kigyó (vagyis Jaunty) már az övek...

A Halálmezsgye Királynak így tehát ismét munkába kell állnia. Egy bizonyos Grigori bandával kell leszámolnia: szadista démonok hadáról van szó, akik 2000 évig embernek álcázva éltek a Földön, de most esélyük van rá, hogy egyesüljenek Asmodeusszal, a vezérükkel a Pokolból – az pedig természetesen nem érdekli őket, ha ezzel esetleg az Armageddont hozzák el a Földre. Természetesen Papa Morte is a Grigorik közé tartozik: erre Deacon nyomozó hívja fel a figyelmünket, aki a hősnök legfontosabb szövetségesevé válik a harcban, s tulajdonképpen tőle kapja majd Michael a küldetéseit.

Hősnököt a jól megszokott Tomb Raideres nézetből irányíthatjuk, s mindenféle eltévelyedett voodoo hívóval, meg túlvilági kreatúrával kell megküzdenünk. A játék harcrendszere megmaradt az eredeti formájában: befoghatjuk, úgy „körbeugrálva” löhetjük az ellenfeleket, miközben a viszonzott tüzet ügyesen oldalazva kikerülhetjük. Egyszerre



■ Shadow Mannek szemlátomást nincs „úszógumi” problémája



■ Hiába: az elhivatottság! Pedig hát ■ Shadow Mankedésből még cipőre sem futja



■ Égek ■ vágótól, hogy végre kipróbálhassam ezt ■ kardot



■ Bicepszre is kéne gyúrni, nem csak vállra

akár két fegyverrel támadhatunk: a képernyő alján külön van nyilvántartva, mi van a jobb és mi ■ bal kézben, ■ teljesen eltérő cuccokat, így shotgun és pisztolyt is használhatunk egy időben. A kalandjaink során ■ feszítővástól kezdve a shotgunig egyrészt közönséges fegyvereket vehetünk be, másrészt túlvilágiakat. A Shadow Man korábbi részén élesen el voltak különülve a két világ fegyverei, tehát lőfegyvereket nem tudtunk használni a túlvilágban, s ugyanakkor a való világban a varázsszerszámok mondtak csütörtököt. Nos úgy tűnik, ez megváltozott. Az alapfegyverhez hasonlóan (ami már korábban is két üzemmóddal rendelkezett) valamennyi fegyver a túlvilágban átalakul valami mássá, ami az árnyékvilágban működőképes. Ezekén túl most is lesznek továbbá különféle voodoo varázsszerszámok, melyek jelentősen felgyorsítják az eseményeket. Szelet kavargathatunk, tüzet varázsolhatunk ■ semmiből, vagy vannak taktikusabb cuccok is, mint ■ „tapadós bomba”. Utóbbit sikeresen ráragasztva

vetődünk. Mondhatni bejáratjuk a világot, mely változatosság az első részre egyáltalán nem volt jellemző. Mint ahogyan az sem, hogy a helyszíneken menet közben váltakoznak a napszakok. Utóbbira különösen büszkék az alkotók, s nyilván nem véletlenül hangsúlyozzák ki, hiszen Michael ugyebár csak nappal Michael. Hasonlóképpen az időjárás is különböző arcait mutatja: eshet az eső, hullhat ■ hó, sőt ■ PS2 hardverére optimalizált engine jóvoltából akár olyan drasztikus események is bekövetkezhetnek, mint hogy víz áraszt el bizonyos helyiségeket. Az új engine megalkotásánál arra különösen ügyeltek, hogy a mozgások ne legyenek esetlenek, és hogy a fizikai modellezés – például a hullámzó kötelek, vagy ■ hajladozó fák – lehetőség szerint élethűen nézzenek ki. A játszhatóság szempontjából újdonság továbbá, hogy bárhol lehet menteni.

A Shadow Man első epizódja vérbeli horrorjáték volt, pedig hát nem volt átlagon felül vérbő. A feszült hangulathoz ugyanis nem



■ Nagyon égő vagyok?

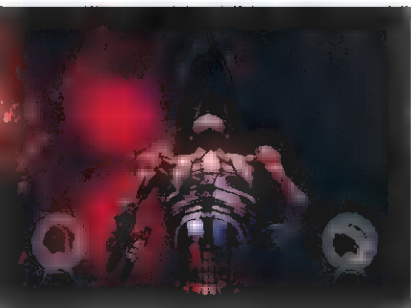


■ Te legalább olyan ronda vagy, mint én. Ennek öröme rádélre hánylak!

egy ellenfélre, az pánikba esve elrohan az övéi közé, s ezáltal kettőt – vagy még többet – üthetünk egy csapásra.

Ide kapcsolódik, hogy az ellenséget mozgató mesterséges intelligencián szemlátomást tovább munkálkodtak a játék fejlesztői. Ellenségeink kihasználják ■ környezetet adta lehetőségeket, és egymásra is figyelve, csoportosan támadnak. Előfordulhat, hogy egy-egy figura segítséget kér és kap a társaitól: például az említett bombával ezért lehet tréfálkozni.

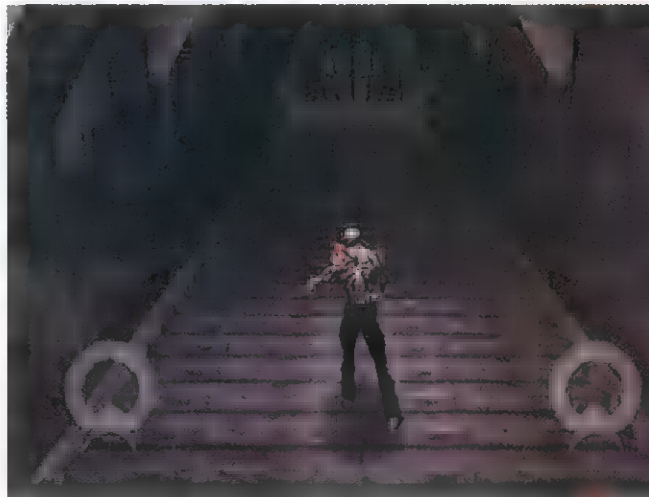
A kalandjaink ebben a részben is Louisianából indulnak, de most nem csak a holtak világába lehet átmenni, hanem számos egyéb földi helyszínen is megfordulhatunk. Elutazunk például egy iraki erdőbe, a hideg Oroszországba, angol kísértetkastélyban is vendégeskedünk, és egy kis ír szigetre is el-



■ Ha jól látom, akkor valaki ott bal oldalon most igen rosszul járt

feltétlenül kellett patakokban folynia a vérnek: sokszor elég volt már csak a zene is, vagy a jó érzékkel megválasztott zörejek. Ezen ■ téren feltehetően továbbra sem adja lejjebb a színvonalat az Acclaim, hiszen már a szinkronhangok megválasztásánál is előzékenyen jártak el, s ha nem is a legnagyobb hollywoodi sztárok, de azért híres színészek kölcsönözték a jelentősebb szereplők hangjait.

Noha Mike kalandjai során szertágazó mellékszálakkal kecsegtetnek minket, alapjába véve a 2econd Coming (nem véletlenül írjuk ilyen hülyén, tényleg ez ■ pontos címe!) lineárisabb lett valamivel az elődjénél, ami eléggé érdekes – kíváncsian várjuk, hogy mennyire, hiszen a Shadow Manben pont az volt ■ poén, hogy ■ már megnyitott helyszínekre bármikor visszamehettünk, sőt vissza is kellett mennünk, amikor új tárgyak vagy tulajdonságok birtokába jutottunk. Már csak azért is érdekes a dolog, mert őt olyan világ van beigérve, melyek között – az előd mintájára – egyáltalán nem figyelhető meg töltögetés, magyarul alig vehetjük észre, amikor átérünk egyikből ■ másikba. A kevesebb ideoda másképp miatt mindenestre az már szinte biztos, hogy kb. harmadannyi idő lesz végigvinni az új részt – hogy ez jó-e vagy rossz, azt ki-ki döntse el maga. Tartani lehet mondjuk attól, hogy nemcsak az időrabló másképpeléseket iktatták ki, hanem a másképpelést előidéző kalandelemeket is, ami viszont semmiképp nem lenne jó. Bár reméljük, ezzel nem festjük a falra az ördögöt.



■ Vészjósló lépcső, de hát egy zombi csak nem fél a haláltól

Első benyomások

★★★★ Reményteljes darab

Remélhetőleg az „Árnyékember” nemcsak árnyéka lesz önmagának

KÉSZÜLTSGI ÁLLAPOT

90%

HALO

REHALOZ AZ XBOX

TÍPUS: KICAPÓ BUNSBIE 2001.11.15. NTSC



■ Most, hogy szóltam a fiúknak, mintha jobban menne a harc...

Minden konzolnak már megjelenésekor szüksége van olyan játékokra, amik egyből megragadják a vásárlók figyelmét – azaz amik tulajdonképpen eladják a gépet. A Nintendo 64 esetében ilyen volt például a Super Mario 64, a PS2 esetében pedig a Tekken Tag Tournament (Hwoarang a király!) (...marhaság! – mondja minden egyéb szerk.) és az EA Sports-programok. Ha a gép kibocsátásakor nincsenek jó játékok, az igen károsan érinti az eladásokat – példának felhozhatjuk a GameCube japán megjelenését (a részleteket előző számunkban olvashatod). Mivel a Microsoftnak az Xbox az első próbálkozása a konzolok terén, nekik még az az elő-



nyük sincs meg, hogy az előző generációs gép rajongói lelkesen várják az új masinát – nekik már az első játékokkal is nagyot kell alkotniuk. Mind a Project Gotham, mind a Munch's Oddysee kellemes kikapcsolódásnak ígérkezik, az Xbox legjobb játékának (már legalábbis első körben) mégis a Halo látszik.

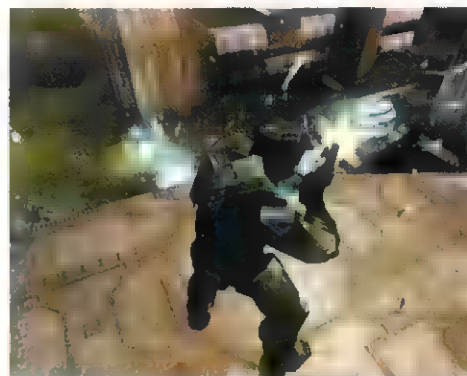
A Halo alapján véve egy sci-fi alapú First Person Shooter, amelyet még évekkel ezelőtt kezdtek el fejleszteni PC-re. Az aktuális hi-tech technológia újabb lehetőségeinek kihasználásával újra és újra átdolgozták, aztán a tervezők mindig megállapították, hogy a technológiai szint jelenleg még nem képes annak futtatására, amit ők elképzeltek – így tehát várnak egy fél évet. Aztán az idővel a Microsoft szépen felvásárolta az egész csapatot szőrtől-bőröstül, és a projekt átkerült Xboxra.

A Halo néhány érdekes sajátossággal tűnik ki hasonszóru társai közül, például a használható járművek sokkal nagyobb szerephez jutnak, mint eddig bármelyik hasonló programban, és nagy hangsúlyt fektettek a történet kidolgozására, valamint a mesterséges intelligencia fejlesztésére.

A játék évszázadokkal a jelenkor után játszódik, amikor a galaxis környező bolygóit betelepítő emberiségre szörnyű vész tör egy Covenant nevű erőszakos faj képeben. Az idegenek nem akarnak tűzszünetről, békéről tárgyalni – mindössze vért akarnak ontani. Nagy mennyiségben. Ezért aztán módszeresen nekiállnak lemészárolni az emberek által lakott bolygók lakosságát, ráadásul meglehetősen sikerrel; az emberi technológia ugyanis igencsak le van maradva a Covenant által használtól. Mi egy cyborgot alakítunk, az emberi haderő egyik legerősebb tagját, és akkor kerülünk kapcsolatba a támadókkal, amikor azok elpusztítják bolygónkat, a Reachet. Ugyan sikerül megszöknünk egy űrhajóval, ám menekülés közben az űrnek egy eddig felderítetlen szegletében kötünk ki, egy hatalmas, gyűrű alakú idegen kreálmány, Halo mellett. Leszállás közben – hogy még vidámabbak legyünk – hajónk megsérül, úgyhogy egy időre le kell mondanunk arról, hogy elhagyjuk a furcsa „bolygót”.

Elsődleges feladatunk a helyszínen az életben maradás lesz – nem könnyű feladat egy, az idegenek számára valamiért különösen fontos, ezért keményen védett bázison. Hősünk (Master Chief névre hallgat) ugyan képzett valamennyi emberi és idegen fegyverhasználatában, ráadásul a járművek kezelésével sincsenek gondjai, mégsem lesz egy gyerekjáték Halo titkainak felkutatása, köszönhetően az azt benépesítő különféle lényeknek. Szerencsére nem egyedül kell megküzdenünk a vérünkre áhító idegek ellen, a hajó lezuhanását velünk együtt túlélő katonák mindenüvé elkísérnek minket, harcolnak az oldalunkon, és ha kell, az életüket is feláldozzák értünk.

Szerencsére néhány harci



■ A magaslati pozíciók elfoglalása is kívánatos

járművet is sikerült kimenteni űrhajónkból, így rögtön az első pályán egy Warthoggal felszerelkezve indulunk, de később tankokat is irányíthatunk, sőt, az idegenek által használt furcsa gépek sincsenek tőlünk biztonságban.

A Halo nyolc hatalmas szintre van bontva, amelyek mindegyike tucatnyi alküldetést tartalmaz. Egyszerre mindig csak egy feladatunk aktív (például megtalálni egy löszerraktárt, kimenteni a csávából pár társunkat, felrobbantani egy Covenant kutatóbázist, stb.), ha azt elvégeztük, akkor a program elmenti állásunkat és megkapjuk a következő missziót. Ha esetleg meghalnánk, akkor az előző „check pointtól” folytathatjuk hadjáratunkat. Nyolc pálya ugyan nem tűnik soknak, de amikor a fejlesztők versenyt rendeztek, hogy ki tudja leghamarabb végigvinni a játékot Legendary nehézségi fokozaton (ez a legkeményebb) 60 órással az MI megalkotója nyert. Természetesen könnyebb fokozatokon ennél jóval kevesebb idő is elég lesz, de 15-20 órára mindenképpen kell számítani.

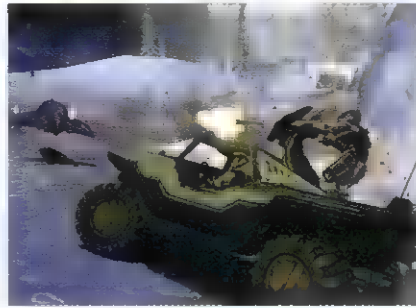
A nehézségi szint megváltoztatása a Halóban nem azzal jár, hogy több ellenfelet kapunk, amelyek jóval több sebést bírnak ki, és teljes térlátásuk van – itt a viselkedésük változik meg. (A Covenanthoz tartozó lények alfajainak egyébként is egymástól különböző a viselkedése.) Magasabb fokozatokon sokkal okosabbak lesznek: nem lero-hannak minket, hanem a fedezékeket kihasználva harcolnak, fedezik egymást, megpró-



■ Tudtam, hogy nem négyesben kellett volna ráhajtanom erre az ágra!



■ Ne lőjön, én csak az operatőr vagyok!



■ Na gyere pajti, meglátjuk ki bírja tovább!

báznak bekeríteni, segítséget hívnak – sőt ha kell, vissza is vonulnak. Természetesen társaink is okosan viselkednek, nem csak jönnek utánunk, mintha robotok lennének (mint a Half-Life-ban), hanem ők is manővereznek: használják a járműveket (például a Warthog gépjárműjét), ha kell, akkor csak manóval dobják a gránátokat, és jól nevelt kommandó módjára mászkálnak az épületekben (az első sor guggolva, ■ hátsók meg állva, hogy ne találják el egymást). Megpróbálták valamennyire emberivé is tenni őket, szókincsük nem csupán a „yes sir!” néhány variációjából áll, hanem mindent kommentálnak; a hőesre panaszkodnak, az idegeket anyázzák, harc közben pedig különféle parancsokat üvöltötenek (majdnem ezer mondatot tudnak).

Természetesen lesz többjátékos mód is, nagyon sok lehetőséggel. Lehet például majd kooperatív módban nyomolni, akár egy tévéen osztott képernyővel, akár két gép összekötésével. Ebben a módban elhalálozás után csak akkor éledünk újra, ha ■ társunk éppen nem harcol, azaz nincsenek körülötte ellenséges lények. Az együttműködés helyett persze megpróbálhatjuk levadászni is egymást, ehhez 12 multiplayer pálya áll rendelkezésre.

A Haloban mutatott teljesítményünk igen sokban függ majd attól, hogy mennyire tanuljuk meg a különféle járműveket irányítani. A játékban két ember által készített modellt, valamint három idegen technológiájú harci eszközt próbálhatunk majd ki. (A pletykák szerint van egy Light Tank nevű emberi egység is, de erről nem adtak ki képet az elmúlt évben).

■ A HALO JÁRMŰVEI

A legklasszabb minden kétséget kizáróan a Warthog névre hallgató jeep, amibe három ember szállhat be. Egyikük természetesen vezet, másikuk az „anyósülésről” tud saját fegyvereivel lövöldözni, a legjobb dolog azonban minden kétség nélkül a fedélzeti gépjármű kezelő katonának lesz! Egyjátékos módban csak ■ vezető szerepét vehetjük át, csak ha többen játszunk, akkor tapasztalhatjuk meg a másik két pozíció nyújtotta örömeiket. A másik emberi jármű ■ Scorpion (korábban BAT, azaz Big Ass Tank néven volt ismert), ami egy közepes erejű harckocsi. Egy ágyúcsővel és egy gép-

ágyúval rendelkezik, a vezetőn kívül négy harcos utazhat rajta, mindegyikük használhatja a saját fegyvereit.

A játék későbbi részében szükség lehet a Covenant faj által használt járművekre is – ha éppen szétlőtték a Warthogunkat, Scorpion pedig nincs a közelben. Ezek közül ■ leggyakoribban a Ghostokat fogjuk használni, amelyek az Extreme G-ben látott motorokra hasonlítanak: gyorsak és fordulékonyak. Ja, és két lézer is van rájuk szerelve. Ennek a gépnek ■ keményebb változata a Wraith, amely az emberi tank megfelelője – csak a Ghosthoz hasonlóan szintén lebeg. Erős páncélja van (a rakétavető azért ez ellen is megfelel), és egy igen hatékony energiafegyverrel rendelkezik. Hátránya, hogy sokáig tart megfordulni vele. Az utolsó kipróbálható gépet Banshee-nek hívják, ez az egyetlen repképes harci jármű a játékban. Igaz, harcban nem túl effektív, ám gyorsasága ellensúlyozhatja ezt – egy CTF-partiban például nagyon jól jöhet.



■ Egy cyborg nem törődik olyan hétköznapi dolgokkal, mint a fék



■ Pajzzsal könnyű, gyáva népség!

Lesznek olyan klasszikusok, mint a Deathmatch, ■ CTF, vagy King of the Hill, és lesznek új játékmódok is (Invasion, Race, Tag Battle, Endurance Test), és ezek mindegyikében lesznek bekapcsolható opciók, hasonlóan az Unreal Tournament mutatóraihoz (például csak rakétát lehessen használni, vagy ■ gravitáció legyen kisebb). A maximális létszám 16, ehhez négy gépre és négy tévére van szükség – viszont ekkor már igazi háborúkat lehet vívni tankokkal, repülőekkel, no és persze rakétavetőkkal. Sajnos sem online játéklehetőség, sem botok nem lesznek ■ játékban – előbbi még érthető is, hiszen az Xbox-net csak márciusban indul, ám az utóbbi elég nehezen érthető (illetve értjük mi: a határidőket be kell tartani – de akkor is!).



GHOST



SCORPION



WARTHOG



WRAITH

Első benyomások

Potenciális
★★★★ – sikeresen

Az Xbox megjelenésekor ez lesz a konzol játéka, nem szabad kihagyni!

KÉSZÜLTSEGI ÁLLAPOT

100%

REPLAYTIME

A korszakművek hazai kiadásai közül melyiket ismered? Melyiket ismerd meg először?
 Mennyire a vágyód, mennyire kíváncsiak, mennyire a korszakművek iránt?

Most juttatjuk ki a legkiválóbb korszakművek iránti felejtés előző számainkra!

(A részletek megtalálhatók a kiadások hátoldalán a magazin mellékletében.)

Ja, és ne feledd: első 12 számunk tulajdonosa nemcsak PlayTime! pólót kaphatnak, hanem részt vesznek egy sorsoláson is, amelynek a fődíja egy PlayStation 2!

REPLAYTIME



Magazin 1
 Dino Crisis 1
 Perfect Dark

VÉGIGJÁTSZÁS

Perfect Dark

2003.01



Magazin 2
 Final Fantasy 1
 The World is Not Enough

VÉGIGJÁTSZÁS

The World is Not Enough

2003.02



Magazin 3
 GoldenEye: International Brotherhood of Assassins

VÉGIGJÁTSZÁS

GoldenEye: International Brotherhood of Assassins

2003.03

REPLAYTIME



Magazin 4
 Duke Nukem 2
 World is Not Enough

VÉGIGJÁTSZÁS

World is Not Enough

2003.04

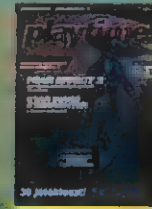


Magazin 5
 Duke Nukem 3D
 Darkstone: Turkey 1

VÉGIGJÁTSZÁS

Darkstone: Turkey 1

2003.05



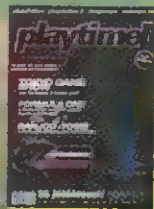
Magazin 6
 Duke Nukem 3D
 World is Not Enough

VÉGIGJÁTSZÁS

World is Not Enough

2003.06

REPLAYTIME



Magazin 7
 Duke Nukem 3D
 The World is Not Enough

VÉGIGJÁTSZÁS

The World is Not Enough

2003.07



Magazin 8
 Duke Nukem 3D
 The World is Not Enough

VÉGIGJÁTSZÁS

The World is Not Enough

2003.08



Magazin 9
 Duke Nukem 3D
 The World is Not Enough

VÉGIGJÁTSZÁS

The World is Not Enough

2003.09

REPLAYTIME



Magazin 10
 Duke Nukem 3D
 The World is Not Enough

VÉGIGJÁTSZÁS

The World is Not Enough

2003.10



Magazin 11
 Duke Nukem 3D
 The World is Not Enough

VÉGIGJÁTSZÁS

The World is Not Enough

2003.11



Magazin 12
 Duke Nukem 3D
 The World is Not Enough

VÉGIGJÁTSZÁS

The World is Not Enough

2003.12

2001 DECEMBER



■ Ico



■ Saiyuki Journey West



■ Syphon Filter 3



■ NHL 2002



■ Time Crisis 2



■ Italian Job

Resident Evil Code: Veronica X (PS2)	34
Ico (PS2)	38
Saiyuki Journey West (PS)	42
Tales of Destiny II (PS)	48
Syphon Filter 3 (PS)	52
Time Crisis 2 (PS2)	54
Italian Job (PS)	56
NHL 2002 (PS2)	58
Martian Gothic (PS)	60
Egypt 2 (PS)	64
Bloody Roar 3 (PS2)	66
Viva Rock Vegas (PS2)	69
Hugo Black Diamond Fever (PS)	70
Tiny Toon Adventures (PS)	71
FIFA 2002 (PS)	72
Hot Wheels Extreme Racing (PS)	73
Scooby Doo and the Cyber chase (PS)	74



■ Hát ezt még Tarzan sem csinálta volna jobban!



■ Az egyes vágány mellett kérem vigyázni, mert indul a bakterház!



■ Erre a pillérré itt már valószínűleg nem lesz szükség

ICO

■ AZ ÁLLANDÓ MENÜ: (MAGUNKKAL) RÁNTOTT YORDA

TÍPUS

KIADÓ/FEJLESZTŐ

MEGJELENÉS: 2001.09.26. NTSC



■ Gyere, Yorda, hagyjuk a francba ezeket a sötét alakokat!

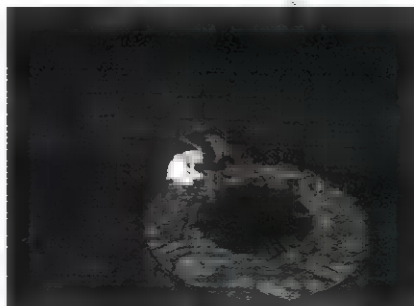
A mikor az ember betér egy videojátékbólba, és nincs konkrét vásárlási szándéka, általában leveszi a polcra egy-egy játék tokját, s elkezd nézegetni a hátoldalon fellelhető képeket. (Már persze akik vannak annyira talpraesettek, hogy nem engednek a rögtön ott termő eladó hátsó szándékának, aki a „legkiválóbb játék” mottóval általában azt próbálja rászózni, amitől már hónapok óta nem férnek el a raktárban.) A játékkidőnek megfelelően igyekeznek a borítón a legkedvezőbb képet mutatni a termékükről, a legmozgalmasabb jeleneteket mutatni be a játékból kiragadott képeken, csupa hangzatos pozitívumot kiemelni: úgy mint ilyen meg olyan típusú ellenfelek, ennyi meg annyi fegyver, stb.

Nos nem irigylem azt az embert, akinek az Icohoz kellett reklámszlogeneket kiötlönie, ugyanis az Icoban csupán egyfajta szörny jön mindvégig, s majdhogynem elég egy bot és egy kard a játék végigviteléhez, mégis: valami fantasztikus élmény az egész! Nem azért lehetetlen hasonló jellemzőket felsorolni, mert a játék valami öltetszegény selejt lenne, hanem mert épp ellenkezőleg: aligha lehetséges néhány szóban kifejtetni, mitől is nagyszerű. Nem lehet sehová sem egyértelműen beskatulyázni, már műfajának a meghatározása sem egyszerű. Ezért ezt az ismertetőt azzal kezdem, mit látunk a képernyőn a játékkal eltöltött első öt-tíz percben.

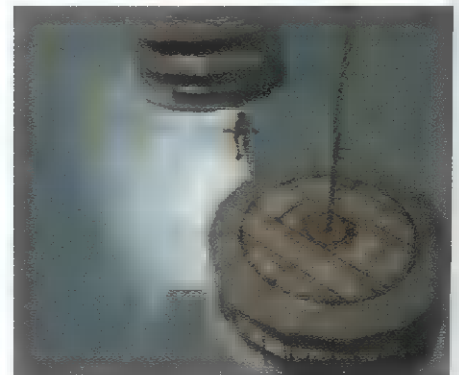
Egy különös világ

Egy kis erdei úton kapcsolódunk be a történetbe: a természet zajaiba patkók koppanása, és lószerszám zörgése vegyül. Páncélos lovasok kaptatnak a keskeny ösvényen, az

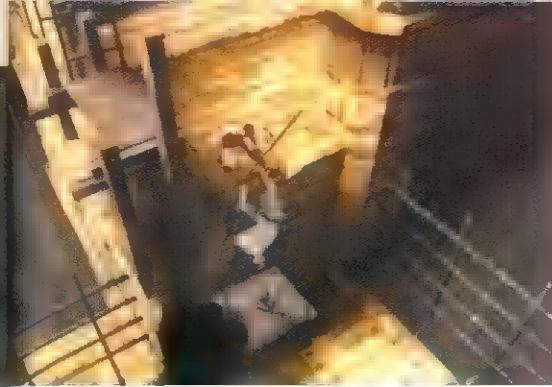
egyikük arcát csuklya, míg két társát sisak takarja el. A csuklyás nyergében egy megbilincselts kisfiú ül, aki nyugtalanul kémleli, hova viszik őt. A fiún különös öltözete van (a vétele alapján valami dél-amerikai helyszínre tájolódná be magát az ember), de még különösebb, hogy a fejekendője alól két szarv meredezik elő. A menet egyszer csak kieri az erdőből, s sziklás, meredek tengerparthoz érkezik, néhány romhoz. Valaha hid lehetett ott, hiszen a távolban egy sziget látható, rajta kísérteties várkastéllyal. Minthogy a katonák csónakba szállnak, nyilvánvalóan az lesz a végcél. A sziget aljánál jókora barlangrendszer mosott ki az árapály váltakozása: ebbe fut be a csónak, s egy kis deszkamólónál köt ki. Feltűnően nagy a kihaltság, mintha már századok óta nem lakna a szigeten senki. Az egyik katona odaszól a társának, hogy hozza a kardot. Amaz elsétál oldalra, majd egy nem mindennapi spádéval tér vissza. A hatalmas fegyvernek szemlátomást varázsereje van, hiszen a várba vezető kaput két hatalmas kőszobor állja el, ám a pengét felmutatva előtűk villámok törnek elő, a mázsányi kötőmők engedelmesen félresiklanak. A társaságot egy irdatlan méretű lift viszi fel a várba, egy hatalmas terembe. Mintha csak egy óriási kriptában járnánk, körben alkóvok mélyednek a terem falaiba, bennük különös szarkofágokkal. Az egyik ilyen szarkofág – mintha megérezné az emberek közelségét – rögvest megnyílik, egy kaloda-szerű dolgot rejt belsőjében. A katonák rázárják a kalodát a fiúra, majd sorsára hagyják a szerencsétlent, a távozóban csak ennyit mondanak: „Kérjük, ne neheztesd ránk, a falu érdekében cselekszünk így.” Ezzel a szarkofág bezáródik, sőt a vízszervezőt út is végérvényesen eltűnik a katonák mögött.



■ Ennek a kapcsolónak a lenyomásához ketten kellünk



■ Iconak remélhetőleg nincs tériszonya - és mindez csak egy nő kedvéért!



■ Igyekezz, kicsi lány, mert sötét fellegek gyülekeznek odalenn!

■ Te vagy itthon, miért nekem kell mutatni az irányt?

■ Már csak egy TV és egy PS2 hiányzik, és akár lcozhatnánk is

keresztül már ismerős helyszínre mászhatunk át: az álomban látott bástya belsejébe. Kétoldalt egy-egy létra fut felfelé, s a jobb oldalin felkaptatva, majd a hiányos lépcső miatt egy újabb láncot megmászva máris úrrá lehet rajtunk a déja vu-érzés. A kalitkában ezúttal nem egy sötét alak látható, hanem pont ellenkezőleg: egy már-már vakító világosságot sugárzó lányka. Hősünk megkérdi mit keres ott, de a lány csak egykedvűen ül ■ ketrec alján. Sebaj: természetesen megígérjük neki, hogy kiszabadítjuk – elvégre „csak” ki kell találnunk, miként juthatunk el a lépcső végénél található kapcsolóhoz. Mint-

hogya a feljáró jökorra szakaszon hiányos, az egyik kitért ablakon keresztül ki kell másznunk a bástya fokára, s kívülről körbe kell kerü-

Icoban csupán egyfajta szörnyek jönnek mindvégig, s majdhogynem elég egy bot és egy kard ■ játék végigviteléhez, mégis: valami fantasztikus élmény az egész!

nünk. A kapcsoló leereszti a kalitkát, ha nem is teljesen a földre. Kénytelenek vagyunk hát felmászni a másik létrán, ■ átugrani a ketrec tetejére, ami csak egy személyre lett tervezve: a tartólánc azonnal elpattan, s nagy csörömpölés közepette zuhanunk ketrecestül ■ kövezetre. A kalitka ajtaja felpattan, s a szépséges leányzó óvatossá léptekkel elhagyja a börtönét. Először néhány pillantást vet ■ környezetére, majd odamegy ■ földre huppant fűhöz, aki elképedve nézi a lány szépségét – de az is lehet, hogy a lány szavai lépik meg. Hősünk népeinek a nyelvét is csak azért értjük meg, mert feliratozva van, a lány beszédéből viszont már egy kukkot sem lehet ki-venni. (Amikor ő beszél, jópofa módon mindenféle hieroglifák olvashatók ■ feliratozásnál.) Hősünk ennek ellenére megpróbál szóba elegyedni vele: elmondja, hogy őt azért hozták a várba, mert szarvai vannak, s náluk az ilyen rendellenességgel születő gyermekeknek ez a sorsa. Aztán megkérdezi ■ lányt, hogy netán őt is valami hasonló okból zárták be, de amaz még ha értené is a kérdést se tudna felelni, mert ekkor valóra válik az álom kellemetlen része is: a terem egyik szegletében sötétség kezd gyülekezni. A fekete lyukból démoni árnyalak mászik elő, a hátára kapja a megszeppent lányt, és már viszi is magával ■ saját világába...

Amennyiben nem cselekszünk azonnal, mindjárt megtudjuk, milyen érzés kövé dermedni, mert amint a lányka eltűnik ■ sötét lyukban, varázslat terjed szét az egész kastélyban. (Mondani sem kell: ez egyenlő ■ játék végével.) Két lehetőségünk van: vagy pusztá kézzel megütjük ■ démont, aki így ereszti a lányt, vagy felvesszük ■ fáklyát ■ földről, és azzal kezdjük el csépelni. Mondjuk ökölrel jóval tovább tart végezni, úgy-hogy a bot használata javasolt. Igaz, ameddig a fáklya felvételével vacakolunk, az árnyalak odaér a lyukhoz, ami így elkezd magába szippantani a lányt. Itt kell megtanulnunk egy fontos gomb használatát: a „kézen fogás/hívás” paranccsal egyrészt kézen foghatjuk újdonsült partnernőket, másrészt –

amikor távolabb vagyunk tőle – kiáltozhatunk neki, azaz hívhatjuk őt. A fenti helyzetben tehát az a legsürgősebb teendő, hogy megragadjuk ■ karját, és kirántjuk ■ sötétségből...

Minthogy hősünk szemlátomást abban a hitben maradt, hogy ■ gyámoltalan leányzótt hozzá hasonló okokból zárták be ■ várba, természetesnek veszi, hogy az oltalmába vegye. A játék a továbbiakban tulajdonképpen arról szól, hogy biztosítani kell neki a kivezető utat, illetve meg kell védenünk az árnyaktól. Ez pedig elég kemény dió, lévén a védencünk nem csak küzdeni nem tud, de nem tud felmászni a láncokon vagy a csöveken, s ezért nem tudja kikerülni a zárt ajtókat, mint mondjuk hősünk. Újabb nehézség,

hogya míg mi azon fáradozunk, hogy kinyisuk az ajtókat, mindig újra próbálkoznak az árnyak, tehát nem szabad túl sokáig távol maradnunk tőle.

Az más kérdés, hogy bizonyos helyeken viszont már mi szorulunk Yorda, azaz az ifjú leányzó segítségére. Ha például valahol nem találunk egy eltolható ládat, akkor néha Yordát kell ráállítanunk egyes kapcsolókra, arról nem is beszélve, hogy a varázsereje nélkül sem sokra mennénk. Mágia híján ugyanis bajosan tudnánk kinyitni ■ súlyos szobrokkal eltorlaszolt kapukat, s ■ bizonyos időnként felbukkanó kőfotelok sem nyújtanának a pihenésen kívül egyéb szolgáltatást (történetesen: ezekben helyet foglalva lehet állást menteni). A bástyából kivezető kaput is csak varázslattal lehet megnyitni. (Érdekes megfigyelni, hogy az előtörő villámok megölik ■ sötétség teremtményeit, azaz ha rögtön a kapuhoz viszsük ■ lányt, megúszhatjuk ■ küzdelem nagy részét...)

Ico tudománya

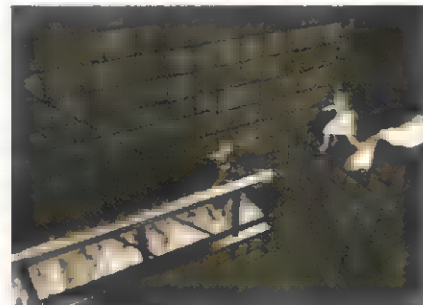
Nos akár mesélhetnénk tovább a történetet, de minthogy az egész játszva azért izgalmasabb, inkább csak izelítőt próbálok nyújtani belőle, hogy mik azok ■ „fogások”, amiket az előrejutásban használnunk kell, továbbá talán az is némi magyarázatra szorul, hogy szerintem mitől is olyan csodálatos ez a játék.



■ A lányok ugyebár fel vannak mentve kötélmászásból...

Az eszméletlenül szép grafikán túlmenően az Icoban az tűnik fel már a legelején, milyen egyszerű a főhős irányítása, ugyanakkor mennyire valóság-hű mozdulatokat lehet előcsalni, ■ mennyire evidens, mit lehet a főhőssel megcsinálni, s mi az, ami már meghaladja az erejét. Az is érdekes, hogy mindig teljesen természetes, merre kell menni, mit kell csinálni, jöllehet se szöveges tájékoztatást nem kapunk, se táblákat, amik jeleznék az út-irányt.

A játék legnagyobb erőssége a kamerakezelés. Bizton állíthatom: az Ico programozói megtalálták a tökéletes kamerakezelés mi-kéntjét. Se nem Tomb Raideres, se nem Resident Evil-es ■ perspektíva, de egész egyszerűen mindig ■ legideálisabb pozíciót választja a virtuális operátor. Ezért ha valami lényeges dolog mellett megyünk el, akkor ■ képzeletbeli kamerás mintegy rámutat a fontos helyre, ellenben ha olyan irányban kutakodunk, ahol semmi dolgonk, akkor egyszerűen „elfelejti” követni hősünket. Mindamellett, hogy az „operatóri munka” roppant funkcionális, még nagyon látványos is. Jól időzített kameraváltások érzékeltetik a termék monumentálisát, s ha valami fontos történik, akkor apró snittek gondoskodnak arról, hogy semmiről se maradjunk le. Legfeljebb az a



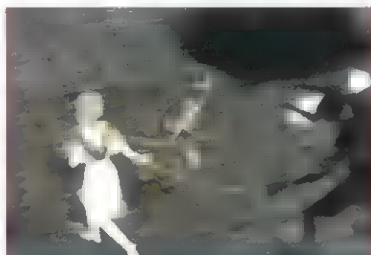
■ Yorda szemlátomást megbizik bennem. Talán kicsit túlságosan is?



■ Lám ■ bot nem csak meggyújtva tudja elűzni ■ sötétséget!

■ YORDA, A GYAMOLTALAN

Noha Yorda önmagában képtelen felvenni a harcot az árnyakkal szemben, s mondhatni nem sokat tesz annak érdekében, hogy ne rabolják el, ez nem jelenti azt, hogy gyengeelméjű lenne. Nagyon is sok intelligenciával ruházták fel az alkotók, így ■ hívó szavunkra mindig megtalálja a helyes utat hozzánk – már persze amennyiben létezik ilyen. Felkapaszkodik a kisebb akadályokon, ha kell létrát is tud mászni, még ha ■ kommunikációs problémák miatt (nem beszéljük ■ nyelvét) bonyolultabb dolgokra (így például kapcsolók működtetésére) nem is tudjuk megkérni. A láncokon és a csöveken persze nem tud felkapaszkodni, de ezt nem is lehet elvárni egy törékeny lánytól. Az árnyak megjelenésekor fura módon nem próbál elmenekülni, de ekkor sem teljesen logikátlan ■ viselkedése: igyekszik a hátunk mögött maradni, s ezáltal a védelmünket élvezni.



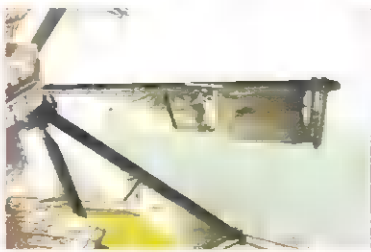
■ LÉPCSBŐK

Vannak olyan magaslatok, ahová csak hajsza! híján nem tudunk felkapaszkodni, ám ha sikerül valami kerülőutat találni (például egy megmászható láncot), akkor utána fentről már le tudunk nyúlni, s ezáltal fel tudjuk húzni Yordát. Ez ■ megoldás sokszor kombinálódik azzal, hogy valahonnan egy ládat kell keríteniünk, amire Yorda fellephet.



■ KAPASZKODÓK

A játékban szinte nincs olyan tárgy, ami csak díszletként funkcionálna: a szélmalom forgó lapátjában például ugyanúgy meg lehet kapaszkodni, mint a statikus csövekbe.



■ JÁTÉKSZUNK A TUZZEL!

A vár királynője bezárja hőseink előtt a kijáratot, ezért a kastély K-i és Ny-i része felől fényt kell terelnünk a kapukhoz, hogy azok újra megnyíljanak. A legnagyobb gond az, hogy a fény útját zsilipek állják el. Utóbbiak megnyitásához meg kell gyűjtanunk a tövükben kifordítható mécseseket – a bombákhoz hasonlóan a botunkkal tudjuk átvinni a lángot hozzájuk.



■ A BOMBÁK

Elsőre talán fel sem tűnnek az agyagedények a vár egyes sarkaiban, pedig eléggé triviális, hogy nem véletlenül lóg ki kanóc belőlük. A fáklyák lángját ■ botunk segítségével tudjuk átvinni a kanócra, ami után még van némi idő a detonációig - ergo nem csak bekészíthetjük a bombákat egy adott helyre, hanem el is dobhatjuk őket. A játék során konkrét dolgokat lehet csak felrobbantani: hogy mik is ezek, arra egyértelmű utalás a bombák fellelhetési helye, illetve még inkább az, hogy hol tudjuk meggyújtani őket. Amikor például egy hatalmas csillárt leszakítva égő gyertyákat "varázsolunk" egy romos híd mellé, annak nyilván van valami célja.

■ VAGDALKOZZUNK!



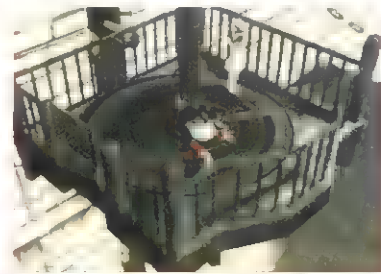
Amikor ■ várkastély keleti szárnyában egy kardra bukkanunk, csapdába esünk, s csak a rácsot felhúzó súlyok levágódásával lehet szabadulni. Ebből is látható, hogy nemcsak a szörnyeket lehet kardéltre hányni. A penge könnyedén átmetszi ■ köteleket is, s ezáltal leereszthetünk hidakat, ajtókat, avagy egyszerűen csak egy megmászható kötelet rögtönözhetünk magunknak. (Egy tipp: a várudvarban leereszthető kötélen ne álljunk meg mindjárt az első emeletnél, feljebb is van egy kitért ablak.)

■ A TITKOS FEGYVER

Kardot és botot többet is találhatunk a kalandozásaink során, de létezik egy titkos fegyver is – egy buzogány. Azon az udvaron kell keresnünk, ahol a vizesét zárjuk el egy hatalmas „csap” segítségével. Yordát itt a lépcső melletti kapcsolóval engedhetjük ki az udvarra, de mielőtt továbbsietnénk vele, csapkodjunk meg a a kapcsoló melletti fát kardunkkal, mert erre egy labda pottyan le a lombkoronából. A labdát vigyük vissza a terembe, ahonnan Yordát kiengedtük. A teremben két lépcső vezet a fenti szintre, s a két lépcső között a fal egy helyen más színű: ez egy rejtekhely. Toljuk meg az egyik felét, lépünk be a titkos terembe, s álljunk rá középen az emelvényre: így egy kosár-féleség emelkedik ki a fenti szinten, ■ mihelyst sikerül egy „két pontos dobást” elérnünk, már érkezik is a buzogány.

■ FORGATÓKÖNYV

A kastély területén számos helyen fedezhetünk fel erőkarokat, amiket értelemszerűen kell elforgatni. Működtethetünk így lifteket, zsilipeket, vagy épp a főkaput nyitató egyik tükröt is eképp tudjuk elfordítani. Jellemző a játék valószerű fizikájára, hogy amikor egy erőkart a tövénél próbálunk megmozgatni, jóval nehezebben boldogulunk, mint amikor a végét ragadjuk meg.



■ A VÉGJÁTÉK

Az Ico célja tulajdonképpen az, hogy Yordával együtt kijussunk az elátkozott várból, de ezzel még nincs vége a játéknak. Yordát ugyanis nem engedi el oly egyszerűen a királynő, s ezért vissza kell térnünk a kezdő helyszínhez. Ott valamennyi szarkofágot ki kell világítanunk, méghozzá úgy, hogy lekasaboljuk a „lakóikat”. Csak ez után nyílik meg a trónterem, ahol végül meg kell küzdenünk a királynővel. A királynő támadása tulajdonképpen ugyanaz a jelenség, mint amit Yorda elrablásánál tapasztalhatunk, vagyis megpróbál kővé változtatni minket. A trónteremben azonban megvan a lehetőség, hogy elkerüljük a gyilkos hullámot: a tologatható szobrok leárnycóiják a támadásokat, és a bűvös kard is megvédi minket. Jóllehet a királynő energiaburokkal veszi magát körül, amiről lepattan a fegyver, de nem szabad feladni: a kardot minden esetben meg kell keresni, mert bár nem igazán látszik, de a pajzs gyengül, s csak öt csapást bír ki...

SAIYUKI JOURNEY WEST

■ NAGY BALHÉ KIS-KÍNÁBAN (MÉG NAGY-INDIÁBAN)

TÍPUS

2001.08.15 NTSC

A Koei az a cég, amelyik a keleti világot bemutató játékaival – főképp a stratégiai érzéket kívánókkal – lett híres. Programjaik éppúgy bemutatják a japán történelem zűrés korszakait (Dynasty Warriors-sorozat), mint a kínai történelem (Romance of the Three Kingdoms- valamint a Nobunaga's Ambition-széria) háborúkkal telt időszakaikat. A Saiyuki világa is meglehetősen furcsának tűnhet egy európai vagy amerikai játékosnak, hiszen elég messze áll a szokásos fantasy-sémáktól. A játék egy Xi-Yu-Gi című, a Ming-korszakban (1368-1644) íródott kínai könyvön alapul. A történet egy Xuanzang nevű szerzetes kalandjait mutatja be, akinek Indiába kellett utaznia, hogy megszerezzen egyet Buddha szent könyveivel közül. Utitársul szegődik mellé Sun Wukong (a Dragonball-széria alkotója, Akira Toriyama egyébként róla mintázta meg Son Gokut), valamint két szörny alakban újjászületett harcos.

■ Saiyuki a taktikai RPG-családjába tartozik, azaz az olyan szerepjátékok közé, ahol a hangsúly nem a karakterfejlődésen vagy a részletesen kidolgozott történeten van, hanem a csaták megvívásán.

A játékban egy Sanzo nevű fiatal szerzetes utazását követhetjük végig (választhatunk, hogy fiút vagy lányt alakítsunk, de ez nincs hatással a játékmenetre), akinek egy kínai kólostorból kell eljutnia a Villámok Templomába, ami India közepén helyezkedik el. Bár a távolság hatalmas – 18 000 mérföld –. Sanzónak mégis útra kell kelnie, hiszen a küldetéssel nem más bizta meg, mint egy istennő: Kannon Bodhisatva. Sanzónak az utazás alatt össze kell szednie a

különböző Guardianekeket (isteni hatalmú lényeket), amiben az istennőtől kapott varázserejű bot lesz segítségére. Ez a bot persze vonzza a hatalomvágyó gazfickókat, gazcsajokat és egyéb gazlányeket is, ők fogják okozni legtöbb problémánkat.

A játék négy fejezetből áll. Az elsőben Sanzo megszerzi társait, kialakul a hat főből álló csapat (később lehetőségünk nyílik újabb társak szerzésére, de az itt "találtak" lesznek a legfontosabbak). Elsőként az a Son Goku csatlakozik hozzánk, akit 500 éve zártak egy szikla belsejébe, nem kisebb dologért, mint Buddha megtámadásáért. Érezhetően örül a szabadulásának, és egy kis rábeszélés után beleegeznek abba, hogy velünk tartson Indiába. A fél évezredig tartó pihenő nem nyugtatta le, meglehetősen agresszív maradt... A második felvehető karakter Cho Hokkai lesz, egy disznó minden előnyös tulajdonságával rendelkező, barátságos fickó – buta, falánk és az arcszerkezete is egy mangalicára hasonlít. A negyedik ember csapatunkban Shu Ryorin lesz, a Keleti Tengert uraló sárkány lánya. Nem sokkal Ryorin után csatlakozik bandánkhoz Sa Gojo, a filozófus, valamint Lady Kikka, egy driád.

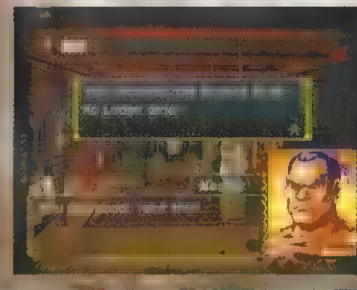
A Saiyuki a taktikai RPG-k családjába tartozik, azaz az olyan szerepjátékok közé, ahol a hangsúly nem a karakterfejlődésen vagy a részletesen kidolgozott történeten van, hanem a csaták megvívásán. A harcok körökre osztva zajlanak; a könnyebb kezelés érdekében pedig a terep négyzetekre van osztva. A játékmenet nagyon egyszerű: a világtérképen utazgatva kell előrehaladnunk, habár a térképen nem kóricálhatunk szabadon, mert csak az előre meghatározott útvonalat használhatjuk. Ha belépünk egy új területre, általában azonnal szembetaláljuk magunkat pár gonosztevővel, ezt egy rövid közjáték követi, amely kivétel nélkül azzal ér véget, hogy békés megoldást kereső pacifista csapatunkat megtámadják a félszemű rablók/köntösbe öltözött tigrisek/egyéb furcsa lények – következhethet a csata! Ezt a hosszú távú unalmassá váló rendszert szakítják meg időnként a városok, ahol

Dojok



Ha sikerül minden városban megmutatni a helyi Dojo vezetőjének, hogy jobbak vagyunk nála – azaz le tudjuk verni Master fokozaton is –, akkor megkapjuk a Gallant Ale nevű italt, amit felhőrpintve (csak férfikarakter tudja meginni) nyolc ponttal növekszik War tulajdonságunk. A Master fokozat akkor lesz elérhető, ha a csapatban tartozkodó legalacsonyabb szintű ember is elér egy minimális fejlettséget. Ezek városokként különböznek:

Ko Lodge: 6	Mire River: 9
Yuimen: 12	Turtan: 13
Biku: 14	Infidel City: 15
Kucha: 19	Cherchen: 21
Inns Town: 24	Tokahara: 25
Pteron: 27	Pine City: 30
Frontier Town: 33	Port Town: 39
Midnight Tor: 36	

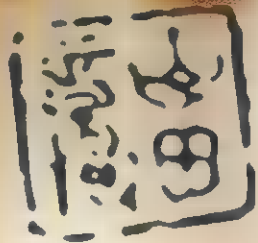


megfáradt vándorok például kártyázással és hasonló szórakoztató foglalatosságokkal ültetik el az időt.

A játék folyamán 35-nél is több útközvetben fogunk részt venni, ez fogja felemészteni a játékossal töltött idő 80%-át. Így nyilván nagyon fontos volt, hogy könnyen kezelhető, mégis változatos lehetőségekre módot adó rend-



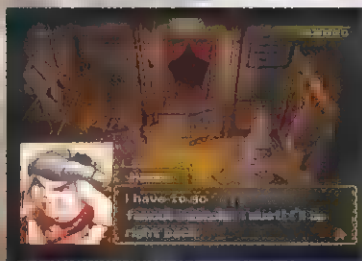
■ Megbízunk meglehetősen magas körökből származik



Enni jó!

Cho Hakkainak van egy titkos varázslata, ami falánságával függ össze. ■ második fejezet során összesen négy helyszínen nézhetünk meg kőjátékokat. Ha mindet megtekintettük, menjünk el ■ Tokoharában levő Postba, ahol egy fickótól megkapjuk a Chef's Paradise varázslatot. A négy felkeresendő helyszín:

Yuimen, Shop – Eggrolls
Infidel City, Chemist – Chinese Jelly Biku, Dojo – Rice
Kucha, Smith – Mongolian Beef

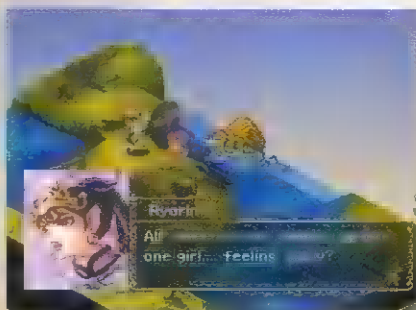


szert alkossanak a fejlesztők. A célt sikerült elérni – és ez az, amiért mind az RPG-eket, mind a stratégiákat kedvelők számára ajánlott lehet a játék.

A legtöbb harc azzal kezdődik, hogy elhelyezzük karaktereinket a csatamezőn. A hat előre meghatározott négyzetre kell kiosztanunk ■ csatában részt vevő hat karaktert – sok variációs lehetőségünk tehát nincs. Van néhány olyan küzdelem is, amikor a felkészülésnek még ez a szűkített lehetősége



■ Hogy tetszett ezt mondani?



■ Mint ■ mellékelt ábra is mutatja, minden férfi disznó

sem áll rendelkezésre: néhány pályán az adott helyzettel függően a gép helyezi el embereinket (például amikor Ryorint törbe csalják holmi tolvajok, akkor ■ ■ gonoszdi népek gyűrűjéből startol, elszakítva a többiektől). Ha mindennel kész vagyunk, akkor kezdődik meg az igazi küzdelem, elsőként a mi karaktereink cselekedhetnek – először a leggyorsabbak – és csak ezután következik ■ gép. Szerencsére állást menteni nemcsak a világterképen lehet, hanem közvetlenül ■ csaták kezdete előtt is.

A legalapvetőbb lehetőségünk egy-egy emberünkkel természetesen ■ mozgás. Minden karakternél meg van határozva, hogy mennyit léphet egy körben. A négyzethálóra osztott terep miatt csak négy irányba mozgathatunk, azaz egy átlós "lépés" két "mozgáspontot" emészt fel. Emellett igen fontosak a helyszín egyenlettségei: a karakterek nem tudnak nagyon magas helyekre felmászni, illetve nagyobb magasságból leugrani. Természetesen nem azért kóricálunk ■ harcmezőn, hogy ibolyát szedjünk, hanem azért, hogy közel érjünk az ellenfeleinkhez, mégpedig olyan közelre, hogy fegyverünkkel elérjük őket. Ez ■ legtöbb esetben ■■ jelenti, hogy közvetlenül melléjük kell állnunk, de a fejlettebb fegyverek akár kétféle irányra is "elvisznek" (ilyenek például ■ szálfegyverek), az ijászok pedig magától értetődő módon messziről is sündisznót csinálnak bárkiből. A legalapvetőbb támadási forma azt jelenti, midőn emberünk egy fegyvernek látszó tárggyal megfenyíti az ellenfelet. A kiosztott sebzésnél a program figyelembe veszi ■ két fél egymáshoz viszonyított helyzetét. Ha a két szereplő szemben áll egymással, és nincs köztük jelentős szintkülönbség, akkor ■ sebzés a karakter War tulajdonságának a kétszerese – ebből jön le ■ megtámadott fél védelme. Ha azonban oldalról sikerült eltalálni valakit, akkor ehhez hozzájön 10% bónusz. Még jobb, ha hátulról sikerül valakit megcsapni, ekkor már 20%-os bónuszt élvezünk – az élvezeti szint természetesen mérséklődik, ha ellenünk csinálják ugyanezt. Ha a harcban állók között jelentős szintkülönbség van, akkor a feljebb levő fél 10%-kal jobban jár: ha őt támadják, ennyivel kevesebb sebzést kap, míg ha ő támad, akkor ennyivel többet. Mivel a karakterek elhelyezkedése ilyen fontos, ezért minden lé-



■ Ahhoz képest, hogy most mentettük meg őket, nem lelkesednek értünk a csajok

PLAYTEST

PLAYSTATION



■ Ha jól értem, akkor anyám a botomban fog várakozni...

pés végén ■ legutolsó feladatunk annak meghatározása lesz, hogy merre forduljon az emberünk.

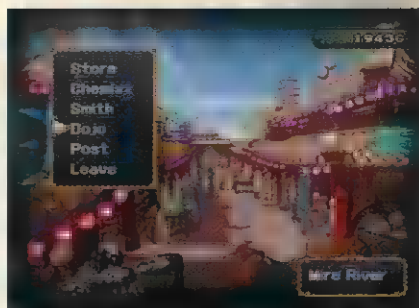
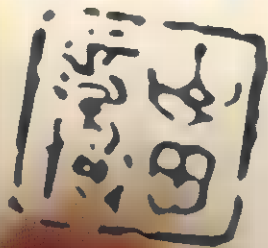
A Sanzóhoz csatlakozó lények mindegyike rendelkezik egy különleges tulajdonsággal: át tudnak alakulni szörnyé. (Az ilyen embereket a Saiyuki világában "Were"-nek hívják.) Minden karakterünk más lényre tud átváltozni, személyiségétől függően (Hakkaiból vaddisznó lesz, Ryorin sárkánnyá változik, Lady Kikka pedig pillangóvá). Were-formában embereink életerejére ■ kétszeresére növekszik, és új, speciális támadásokat kapnak, amelyek általában területre hatnak, és nagyon durvákat sebeznek. Ehhez hozzájön még az, hogy pusztán azzal is roncsoljuk ■ körülöttünk levőket, hogy Were-formába alakulunk, illetve, hogy mind az átváltozás, mind a területre ható támadásaink elpusztítják a fákat és a sziklákat (az így elpusztítható dolgokat kis villámikon jelzi, ha ■ tárgy fölé visszük a kurzort). Utóbbi azért igen hasznos, mert ezek helyén néha ládák jelennek meg, amelyekből elég hasznos dolgokat



■ Szerencsére apa és lánya egy cseppet nem hasonlítanak egymásra



■ Orrszarvú barátunk ■ lányokra feni ■ szarvát



■ East End City Center vagy egy indiai Mammut? Mindegy, gyerünk shoppingolni!



■ Nyakig vagyunk a... vízben



■ Na EZT biztos nem fogom elfelejteni!

guberálhatunk ki. Mivel minden pályán mindig ugyanott vannak ezek a rejtett ládák, ezért időmilliomosoknak ajánlott minden harc előtt elmenteni ■ állást, majd gyorsan felderíteni, hogy hol vannak ilyen kincsek – ha ez megvolt, akkor kezdhetjük újra a küzdelmet. Were-alakban az élet nagyon könnyű, ezért nem is tudunk nyaklő nélkül ilyen formában szórni ■ varázslatokat: ennek gátat szab az ún. Were-

gauge, azaz tulajdonképpen "Were-pontjaink" szűkös száma (minél erősebb egy használt Were-képesség, annál többet emészt fel ezekből a pontokból – az egyszerűbbek csak egyet-kettőt, a durvábbak akár hatot is), valamint az, hogy egyszerre

Guardian Sanzóra nyilván nem hat) – emellett mindegyik egy erős varázslattal látja el a szerzetést, legalábbis addig, amíg a csatamezőn tartózkodik. (Tanács: ■ esetek 90%-ban Mother, az életerőt visszatöltő Guardian a leghasznosabb, őt erőltessük.) Természetesen karaktereink az átváltozások és idézések mellett "normál"

A hatodik Guardian

A játékban könnyen megtalálható öt Guardian mellett van egy rejtett hatodik is – ■ neve Emperor. Mivel ő a legerősebb idézhető lény (a többiek minden speciális bónuszát tudja, igaz, kicsit legyengítve; emellett a Dragon Whip varázslat Sanzo leghatékonyabb mágiája), mindenképpen szerezzük meg! Ehhez először is össze kell gyűjtenünk három speciális – és szokványos felszereléseként is kitűnő – tárgyat:

Emperor Helmet, Dream World: Amikor Mahoragát kell megölnünk, menjünk a térkép bal sarkába, ott van egy ládában – Gokuvál vegyük fel, mert különben nem tudunk majd kijönni ■ láda mellől.

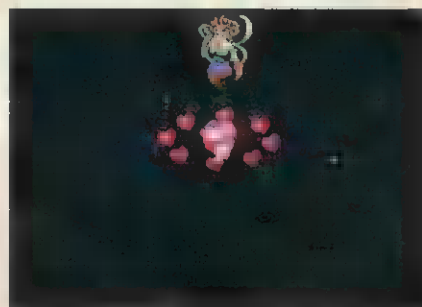
Emperor Armor, Biku Castle: Amikor Tigrát kell megölnünk, abból a szobából vehetjük fel, ahol ■ láda van egymás mellett.

Emperor Band, Cherchen: Amikor Kot kell megölnünk, egy ládából vehetjük fel ■ ház folyó melletti sarkánál; Gokuvál egyszerűen teleportáljunk át.

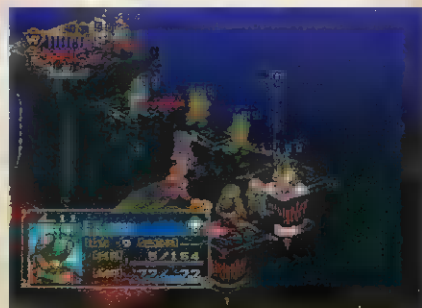
Ha ezek megvannak, akkor keressük fel a Pine City-ben található Chemistet, aki elmondja, hogy a szett negyedik darabja, az Emperor Soul Storm Mountainben van, Taurus kincsei között. Amikor odaérünk, hogy leverjük a bikafiút, akkor vehetjük fel egy rejtett ládából. Ezután a négy darabbal felszerelve vegyük az irányt Port Citybe, a Dojoba, ahonnan elirányítanak minket ■ Ice Peak nevű helyre. Itt jó pár ellenfél vár ránk, de nem lesz nehéz dolgunk – ha kinyíftantak, akkor Emperor bemászik a botunkba, és innen kezdve idézhető lesz.



csak egy karakterünk lehet más formába átváltozva. Sanzo az egyetlen az irányítható karakterek közül, aki nem tud átalakulni, helyett ő a begyűjtött Guardianokat idézheti meg. Minden Guardian három fordulón keresztül fejti ki hatását, majd eltűnik – de akár rögtön újra is idézhetjük. Az idézhető lények jobbra kisegítő szerepet töltenek be: ha nem is nyerik meg nekünk a csatát úgy, mint mondjuk egy Were lény, de megkönnyítik, lerövidítik azt. Van, amelyik minden körben gyógyít embereinken, de van varázspont visszaállító, sebzés- és védelem-növelő és mozgásgyorsító Guardian is. A Guardianek bónuszai minden karakterünkre hatnak, általában annál jobban, minél közelebb vannak Sanzóhoz (bár ■ varázspont-regeneráló



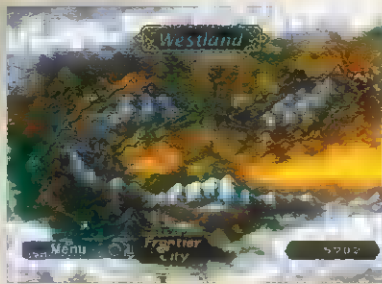
■ Arconcsaptam, erre belémszeretett – avagy a bájolás folyamata



■ Ide már egy fuvallatnyi Chemotox is elég lesz



■ Na, az ivararány most már tényleg kezd rendesen felborulni!



■ A cél adott, ám amíg elérjük, jó sokat kell kepeztenünk



■ Még szerencse, hogy a százlábú csak minden harmadik lábával rúgott meg!



■ Na most vagy a South Parkban, vagy a Dragonballban láttam ezt a arcot...

varázslatokra is képesek. Minden karakternek van egy egyedi mágiája, amelyeket főként a játék elején fogunk sokat használni. Külön kiemelném közülük Goku Cloud nevű varázslatát, amivel hatalmas távolságokat szelhet át egy pillanat alatt, Ryorin Double Pierce-ét, amivel két egymás mögött álló el-

lenfelet sebezhetünk meg, és Kikka Heart Seekerét, ami erőteljes sebzése mellett még jó eséllyel el is bájolja a célpontot. (Az utóbbi, a charm effektus nagyon hasznos lesz a játék második felében, amikor már elég nehéz csatáink is lesznek: az elbájolt lény három körön keresztül a korábbi barátait támadja, habár irányítani nem tudjuk). Ezek a mágiákon kívül boltokban vehetünk (néha ládákban találhatunk) varázslattekerceket, amiket "felszerelhetünk" karaktereinkre: amíg náluk van, addig képesek ellőni az adott spellt. A varázslatok között túl sok újdonságot nem találunk: lesz Fireball, Lightning, Strength és Heal is, RPG-veteránok otthon fogják érezni magukat. A játékban a varázslatoknak öt szférája van (tűz, víz, föld, élet és arany), és az RPG-kben megszokott sémák itt is működnek: az adott szférában erős karakter nagyobb hatásokkal tudja használni az odasorolt varázslatokat, és természetesen rajta ezek kevesebbet is sebeznek.

Ha Sanzo elpusztul, akkor a játék véget ér, míg ha a többiek közül esik ki valaki, akkor a következő csatában maximum életerőről

vághat neki az újabb pofozásnak. Ha győzünk, akkor tapasztalati pontok boldog tulajdonosai leszünk, amelyekből a Were formáink fejlődnek. Minden 100 tapasztalati pont után eggyel gyarapszik "Were-pontjaink" száma, és valamelyik karakterünk legközelebb ször kap egy új Were-képességet is. Emellett maguk a karakterek is lépnek szintet – az ő tapasztalati pontjaik minden sikeres támadás, varázslat, idézés után szaporodnak. Itt talán némileg elszámították magukat a készítők, hiszen van néhány kevés varázspontba kerülő mágia, amiért viszonylag sok tapasztalati pont jár. Ilyen például az Iron Skin, ami a védelmünket növeli, ennél azonban sokkal fontosabb az, hogy 14 XP jár érte. Ezzel – és néhány másik, hasonlóan kiegyensúlyozatlan varázslattal, mint amilyen a Cure vagy a Levitate – rengeteg XP-t szerezhethetünk; némi idő befektetésével iszonyatosan feltápolhatjuk karaktereinket. (Aki ezt az utat választja, annak ajánlom figyelmebe a varázspontokat regeneráló Guardian, Lunát, illetve a gyakorlási lehetőséget, és a keveset sebző ellenfeleket kínáló Dojokát.)

A sok harc között felüldülést jelentenek a

További karakterek:

Az első fejezetben csatlakozó karaktereken kívül még összesen hat tagot szervezhetünk be bandánkba. Őket általában minden csatában használhatjuk – csak azokban nem, amikor valamilyen hirtelen kitért cselekedésben kell részt vennünk, és embereinket nem mi helyezzük el, hanem adott pontról indulnak.

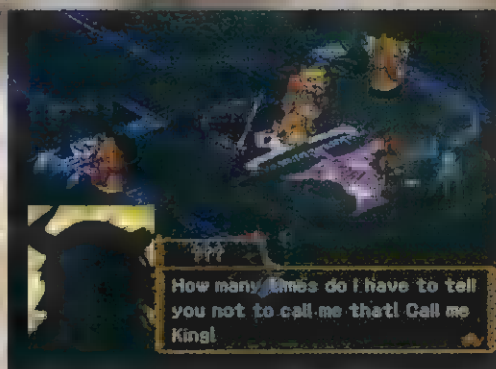
Kinrei és Ginrei: Amikor Kuchába érünk, megludjuk a helyiektől, hogy két lány elveszett a közeli hegyekben, és már nyolc napja nem jöttek haza – a falusiak pedig a szörnyek miatt nem mernek utánuk menni; ez a feladat ránk vár. Menjünk a újonnan megnyíló helyszínre, Plateau Mt.-be, ahol egy Kinkaku nevű szörnyet kell legyőznünk. Ha ez megvolt, akkor átváltozik egy kislánnyá, Kinreivé, és elmondja, hogy a barátnője is átalakult egy szörnyeteggé – mindketten "Were"-k lettek. Sajnos Ginkaku nem akar visszaváltozni, először le kell csapnunk. Ha ez is megvolt, akkor mindketten újra kislányokká lesznek, és a faluba visszaérve úgy döntenek, hogy velünk tartanak.

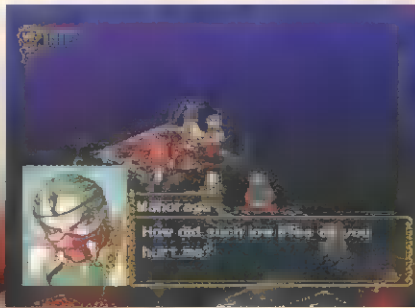
Reikan: Ryorin (volt) vőlegénye a játék folyamán folyton zaklatja a szegény lányt szerelmével. Ahhoz, hogy csatlakozzon a csapathoz, először is menjünk a Kuchában található Postba, ahol egy részeg Ryorint ábrázoló plakátokról beszél. Ezután menjünk vissza keletre, Mt. Cloudba, ahol az érdeklődő felek addig-addig civódnak, amíg harcba nem fordul a párbeszéd. Miután legyőztük, feltesz egy kérdést, amire helyesen kell válaszolnunk, hogy később (Deadman's Gorge-nél, miután elrabolta Ryorint, és ezért "cserébe" leverjük) csatlakozzon hozzánk. Ha Sanzo fiú, akkor nemmel kell felelnünk (ezzel tagadjuk, hogy Ryorin és köztünk volna valami), ha Sanzo lány, akkor szintén (tehát nem ájulunk el szépségétől).

Genishi: Amikor elértük Kuchát, menjünk észak felé, ahol fel kell keresnünk Hakkai egykori tanítóját, Genishit, hogy gyógyítsa meg Kikkát.

Amikor Goku fel akar falni egy gyümölcsöt, tiútsuk meg neki, ahogy Hakkai tanácsolja (válasszuk a Yes lehetőséget). Miután lecsaptuk a öreg (nem számít, hogy mit válaszoltunk az imént, mindenképpen kell vele küzdenünk) megkapjuk a gyógyszert, és ha nem engedünk Gokunak, akkor személyesen Genishi gyógyítja meg Kikkát, akiről kiderül, hogy az öreg unokája. Ekkor feltesz még egy kérdést, amire válaszoljuk azt, hogy barátok vagyunk, és ekkor Genishi csatlakozik.

Taurus és Tessen: Miután a Fog Cave-ben leverjük a magát királynak képzelő Taurust, a gyereke, Pyric elcsórja tőlünk a botot. Mivel a szülők már nem haragszanak ránk, és aggódnak a fiúkért, velünk tartanak.





■ Hiába tiltakozol, akkor ■ elcipelünk egy fogorvoshoz!

városok – ezeket a térképen nagy rombusz jelzi. A városokat sajnos nem tudjuk bejárni, csak egy menüből választhatjuk ki, hogy melyik épületbe akarunk bemenni. Minden városban van egy Chemist (amolyan gyógyszerár, itt tudunk gyógyító lötytyöket venni zűrösebb helyzetek bekövetkezéteinek esetére) és egy Dojo. Utóbbi ■ gyakorlást szolgálja, ahol három egyre nehezedő fokozatban tudunk küzdeni, így gyarapítván XP-ink számát. A Dojókban vívott csatákról azt a különlegességet lehet elmondani, hogy nem számít, ha Sanzo meghal – cserébe viszont nem lehet használni a Were-alakokat. A fenti épületeken kívül ■ legtöbb helyen megtalálható a Store (vegyesbolt, itt vehetünk páncélokot és varázslatokat) és a Smith (ez ■ kovács birodalma, itt fejleszthetjük fel fegyvereinket), valamint a játék második felétől a Post. A Post egy kártyabarlang és postahi-



■ Hakkai két kézzel szorja potonjait ■ körülötte állóknak

vatal furcsa keveréke: itt egyrészt eljátszhatjuk minden pénzünket, másrészt pedig különféle feladatokat kaphatunk. Ezek a feladatok legtöbbször abból állnak, hogy el kell mennünk egy másik városba – "el kell vinnünk az árut" – majd visszatérni a jutalomért. A nehézség abban rejlik, hogy néha rablók támadnak meg minket szállítás közben – a jutalom minden esetre legtöbbször megéri, akár 4000 aranyat is leakaszthatunk egy fuvarért, valamint a csaták is elég könnyűek, és azokból is bejön némi pénzmag.

A Saiyuki rendszere nagyszerűen van megoldva, lehetőséget nyújt taktikai érzékünk kihasználására, meglehetősen sok képességet, varázslatot tanulhatunk meg; az egyetlen dolog, ami visszatarthatja a potenciális bevökét az ■ technikai megvalósítás hiányosságai. A zenékel még nincs semmi gond: hagyományos keleti dallamokat hallhatunk, amivel az egyetlen baj az, hogy nem túl változatos, hamar rá fogunk unni. A grafikával szemben már sokkal súlyosabb kifogásaink vannak. Az még csak hagyján, hogy a karakterek nem poligonokból épülnek föl (3 dimenzióban), hanem sprite-okkal, azaz kétdimenziós rajzokkal oldották meg őket. Az már nagyobb gond, hogy nincs túl sok pálya: a harmincválhány csatában körülbelül 15 pályát fogunk bejárni, különbség maximum abban van, hogy honnan indulunk, és honnan jön az ellenfél. A legnagyobb probléma mindenesetre az volt, hogy a – nem különösebben látványos – varázslatoknál, idézéseknél átváltozásoknál néha beszággat ■ program, ami azért ilyen technikai színvonalon kissé nevetséges...

Az utóbbi panaszoktól eltekintve azonban a Saiyuki nagyon kellemes kis játék, hiszen ki törődik a kisebb grafikai bakikkal, ha maga ■ játék élvezetes? Senki. Így tehát ■ játék minden stratégia- és RPG-kedvelőnek jó pár vidám órát fog okozni.

Grath

grath@mail.datanet.hu



■ Csak vigyázz Greedo, nehogy ■ torkodon akadjak!



■ Meglehetősen furcsa ■ ■ kínai mitológia, Goku most árulja el, hogy betámadta ■ főistent



■ Asszem kicsit még tápolni kellene ezt a Gokut, ha revansot akar Buddhától



■ Mindjárt ott vagyunk, már csak 15.000 kilométer!

POZITÍVUM

- ELÉG hosszú időre biztosít elfoglaltságot...
- Rengeteg variációs lehetőség ■ csatákban
- ■ kártyajáték tők poén

NEGATÍVUM

- Szinte teljesen lineáris
- Néha kissé bárgyú szövegek
- Némelyik képesség túl erős lett

REKÖZMÖKSÉG

- Final Fantasy Tactics
- Saiyuki: Journey West
- Vandal Hearts

GRAFIKA ██████████ 82

HANG ██████████ 79

ÉRTEK ██████████ 84

■ 1 játékos ■ NTSC ■ www.koeigames.com

videoeszközök

ap témája:

Az adattárolás jövője

Van-e alternatívája a merevlemeznek?

A CHIP Magazinnak ehhez a számához két CD-ROM tartozik.
Ha hiányoznának belőle kérje az elárusítóból!



Peri eddig is létezik
Windows alá -
csaknogy ez az
változat már ig
scriptmotor.



magazin
augusztus • 1092 Ft • Elő

TECHNIKA ÉS KOMMUNIKÁCIÓ
Magyarítsunk alkalmazásokat
tan A.E. •

644 Ft

64
nintendo
dreamcast
playstation 2

Műszaki Magazin

MM

AKOZTATO
INFORMATIKA

2

Tartalm
Ga

us Előf
200. június 6

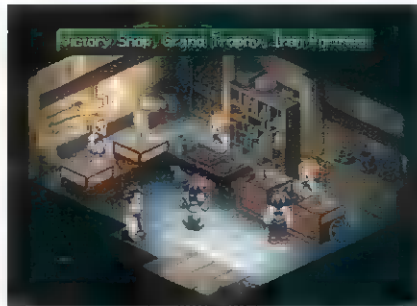
TALES OF DESTINY II

■ NEMCSAK A FINAL FANTASYKÉ A VILÁG

TÍPUS: KIADÓ/FEJLESZTŐ: MEGJELENÉS: 2007. SZEPTEMBER 25. NTSC



■ Nézd má! Megint kiradirozták az ég közepét!



■ Úgy tűnik, errefelé régi hagyomány a klónozás

A függőségek legnagyobb veszélye, hogy a lételemmé vált matéria hiánya igen zűrös állapotot eredményezhet. A Squaresoft jóvoltából szerte a földkerekségen több millióan szenvednek a szaknyelven csak FF-dependenciának becézett körképben, amely következményei még kis hazánkban is kezdenek egyre súlyosabb méreteket ölteni. A legégetőbb probléma, hogy a legutolsó, kilencedik rész már elkoptatta bűverejét, viszont a hön áhitott tizedik fejezet beszerzéséhez még el kell ugrani a sarki üzletbe. A bökkenő csupán az, hogy a legközelebbi ilyen sarak Tokióban van.

Szerencsére nincs még itt a világvége, hiszen a PSX-es szerepjátékok birodal-

széria harmadik példánya (a debütáló alkotás ugyanis a Tales of Phantasia névre hallgatott).

A mennyei teremtés

Ki hinné, hogy van oly világ, ahol a földön jobb élni, mint a mennyekben? Pedig Eternia pontosan efféle, legalábbis az égboltra felett lebegő Celestia és a talapatát alkotó Inferia közül határozottan az utóbbin kellemesebbek a körülmények. Hogy a két világ összeütközését, no meg az esetleges bevándorlók özönét megakadályozzák, Teremtés Istene, Seyfert egy orbitális gyűrűvel választotta el Eternia két felét.

Inferia legeldugotabb szegletén található Rachean falucska, Farah és Reid lakhelye. Hőseink mezőgazdasági munkáslét mindennapos apró örömeinek hódolnak: istállót gáznéznek, vagy éppen mit sem sejtő vadállatokat mészárolnak le erdei körútjaik során. A vidéki idillt váratlan esemény zavarja meg: az erdei kilátóhoz kiránduló két jó barát figyelmét egy furcsa repülő tárgy ragadja meg. A jelenséget nehéz nem észrevenniük, hiszen az UFO pontosan kilátójukat szétrombolva zuhan a tisztásra. A piknikező fiatalok bizonyára nagyszerű Alien-sorozat egy részét sem látták, mivel legnagyobb lelkesedéssel rohannak a pörül járt újrjárműhöz. Szerencsájukra vérengző szörny helyett egy merőben más lény várja őket: egy vonzó leányzó a hajótörött, ám szót érteni vele nem tudnak. Pechükre falu öreg vezetője sem beszél a lány egzotikus nyelvét, viszont határozottan megvan a maga elmélete a jelentésére: a titokzatos idegen nyilván vala-

ma nem csupán Final Fantasyból áll. Nem tétlenkedtek Namco tehetséges programozói sem, akiknek szeptemberben jelent meg Tales-sorozatuk legújabb darabja, Tales of Destiny II-t, amely becsapós neve ellenére

ma nem csupán Final Fantasyból áll. Nem tétlenkedtek Namco tehetséges programozói sem, akiknek szeptemberben jelent meg Tales-sorozatuk legújabb darabja, Tales of Destiny II-t, amely becsapós neve ellenére



■ Tükröm, tükröm, mondd meg nekem...

REID HERSHEL

Kaszt: harcos
Kor: 18 év
Fegyver: tőr, kard, csatabárd, dárda, alábárd

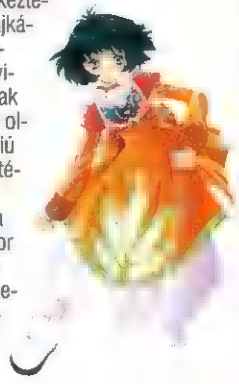
Kis csapatunk vezetője nem éppen felhőtlen gyermekkorot mondhat a magáénak: árván, teljesen magára hagyatkozva cseperedett fel szülőfalujában, Racheansban. Ennek megfelelően vérprofin forgatja a legkülönbözőbb fegyvereket, szemben a könyvekkel, amelyekkel természetesen hadilábon áll. Egyszerű felületű hősünk szinte tökéletes ellenpárja a túlliskolázott Keelenek, így nem meglepő, hogy Farah békítő lépései ellenére szinte folyamatosan civakodnak egymással. A mesteri fegyverkezelés mellett Reid különleges képességekkel is rendelkezik: egyrészt tudtán kívül bírja a Teremtés és a Pusztítás Isteneinek erejét, másrészt elsőrangú szakács, ami a drága gyógyszerárak mellett néha igencsak nagy hasznára tud válni a társaságnak.

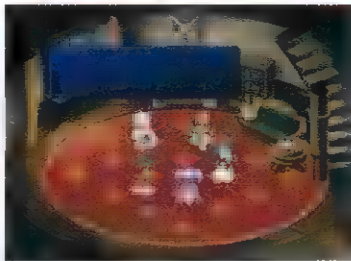


FARAH OERSTED

Kaszt: harcművész/gyógyító
Kor: 17 év
Fegyver: kesztyű

Reid gyerekkori barátnője a szó szoros értelmében véve kesztyűs kézzel bánik rosszakaróival, a tüzrópattant leányzó ugyanis ártatlan külseje ellenére a harcművészetek jeles képviselője, így nincs szüksége fegyverekre, ha épp el kell agyabugyálnia valakit. Kiváncsisága és heves természete következtében egyik kalamajkából a másikba keveri a többieket, viszont gyakran csak az ő segítségével oldódnak fel a két fiú közt feszülő ellentétek. Kifinomult gyilkos technikája mellett ugyanakkor kiváló gyógyító is egyben, így kétszeresen is nélkülözhetetlen ember a csapatban.





■ Az élelmiszerbolt forgalmát jelentősen növelhetik az eladónó öltözködési szokásai

■ Csevegőpartnerünk szavait mindenki jól vessze az eszébe!

■ Pályakezdő hőseink rovarirtást is vállalnak

■ KEELE ZIEBEL

Kaszt: mágus
Kor: 17 év
Fegyver: bot, buzogány

A díszes kompánia negyedik tagja már kiszakadt a falusi idill búvköréből, és Mintche városkájában csepegteti magába a bűbáj fortélyait. Az ifjú máguspalánta igazi okostojás, mindenbe beleüti az orrát, mindenről megvan a véleménye, és ezt ha kell, ha nem, folyamatosan a többiek tudomására is hozza – Reid legnagyobb öröme. Kiállhatatlan alak, aki



végtelen tudásszomja csiláplapításán kívül nemigen képes más szempontokat is figyelembe venni, így jócskán próbára teszi környezetét türelességét. Apró hibái mellett persze azért tud nagyon hasznos is lenni, különösen, amikor csatára kerül a sor, mágiája sok zűrös csavából képes kirántani bajajutott kalandozóinkat.



■ Hmm, nem tűnik egy kimondottan vendég-szerető helynek...

mi elmebetegségben szenved, ezért nagy veszélyt jelent a falura – ergo mennie kell. Az sem igen győzi meg az ellenkezőjéről, amikor a lányhoz meghökkentően hasonló öltözötű és hanghordozású ismeretlen ledönti a háza falát, és csak hosszas küzdelem után lehet távozásra birni. Nincs mit tenni, a fiatalok ne kívágnak, hogy a mintchei mágusegyetemen tanuló társukat, Keelet felkeressék, hátha ő megérti a lány szavait. Ha Keele ugyan nem is, de öreg professzora, Mazet képes segíteni a kommunikációs nehézségekkel küszködő társaságnak.

Kiderül, hogy ■ szépséges látogató Meredy névre hallgat, és nem másért van itt, mint a nemsokára bekövetkező Nagy Bumm okán. Ez sajna most nem a világ kezdetét, sokkal inkább a végét jelenti, amit hőseink érthető okokból lehetőség szerint nem szeretnének megtapasztalni. A vég elkerülhető, ha vállalkozó kedvű csapatunk összegyűjti Eternia legnagyobb hatalmú elemeit, a Craymeleket. A mágia egy-egy szféráját koncentráció lények hatalma képes megállítani a Puszítás Istene, Neired szörnyű tervét. A kis csapat útra kel, hogy elejét vegye a katasztrófának, az alvással eltöltött éjszakáinkról már nem is beszélve.

Valószínűnek tűnik, hogy minden józanul gondolkodó emberben felmerül ■ gyanú, hogy talán nem a Tales of Destiny II forgatókönyvéért fogják odaitélni a következő irodalmi Nobel-díjat, mégis óriási hibát követnénk el, ha ez alapján az egész játékot egy laza mozdulattal sutba dobnánk. Bár a történet egyes elemeinek közhelyes voltához nem férhet kétség, a cselekmény fokozatos kibontá-



■ Nahát! Mióta hordanak ■ medvék is bokszkesztyűt?

sa következtében tulajdonképpen már nem annyira zavaró. Ráadásul, a kezdeti kliséktől eltekintve egy nagyon igényesen megkomponált szerepjátékot sikerült Namcoéknak alkotniuk, ami még a legelvakultabb Squaresoft-fanatikusokat is jó időre kivonja majd az aktív nappali állományból.

A Tales of Destiny II ugyanis a tipikus japán történetorientált és a – népszerű elnevezéssel élve – tápolós szerepjátékok sajtós egyvelege, így minden RPG hívó megtalálhatja benne a maga számítását. A dramatikusan elkötelezettjeinek egy rossz szava nem lehet, mivel bonyodalomból és konfliktusokból – a hagyományoknak megfelelően – Du-nát lehet rekeszteni. A történet kerekere precíz adagolással fordul előre, ráadásul meglepően interaktív módon. Például az egyik főszereplőnk,

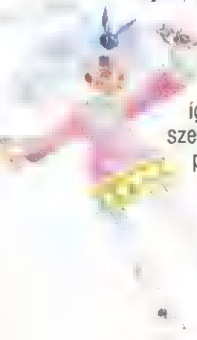


Meredy szavait addig nem is tudjuk megérteni, amíg nem szerezzük be a megfelelő tolmácscucot. Ezenkívül szereplőink bizony valós személyiségek, teli érzelmekkel,

■ MEREDY

Kaszt: mágus
Kor: 16 év
Fegyver: sip

A titokzatos ismeretlen látogató egyenesen Celestiából indul nagyszabású küldetésére, hogy megmentse Eternia két világát az összeütközéstől. Pechére – vagy éppen hatalmas szerencséjére – Rachean környékén sikerül landolnia, így rögvést a segítőkész Reidbe és Farahba botlik. Meredy vidám, kissé szertelen lányzó, aki viszont még



Keelenél is jóval erősebb mágikus képességekkel rendelkezik, így igencsak fontos szerepet tölt be a csapatban. Fegyveres harcra küldeni ezzel szemben ostobaság, igazából nem is ő támad, hanem kedvenc állatkája, Quickie.



■ Az az érzésem, hogy errefelé ■ "bikmakk" lakásügyi definíció



■ Nem értem, miért lehet jó minden nap ennyi lépcsőt megmászni

lelkedéssel és persze kicsinyes emberi hibákkal. Ebből következően a cselekmény viharos fordulatai során az összetartás, mondhatni, nem mindig egyöntetű. Hőseink végössza nincs civakodásuk közepette természetesen egyik galibából a másikba csöppennek, mi meg közben azon kapjuk magunkat, hogy közeli hozzátartozóink aggódva érdeklődnek elmeállapotunk felől.

A bonyodalmak mellett a készítőik ■ karakterfejlesztés aprólékos kidolgozását is szemmel láthatóan nagy gonddal művelték, az eredmény még a hivatásos szórászhatosogatók igényeit is kielégíti. Sztévalasztották ugyanis ■ szereplők és képességeik fejlődését, ami nagyon realisztikus és ennek megfelelően elég körülményes hadművelettel tette a tapasztalati pontok gyűjtögetését.

Ostromolja bár szépreményű kedvenceink szintje akár Celestia elérhetetlen magasságait, képességeik – vagy akár varázslataik is – bizonyos kétélű sokat emlegetett hátsó fertálya alatt ragadnak, ha nem használják őket. Ráadásul a tanulás is teljesen valóságos: az újonnan elsajátított technikák sajna az élet kemény törvényeinek engedelmeskedve első próbálkozásokkor bizony elég gyengécskén szuperálnak, csak kellő gyakorlás során érik el teljes hatásfokukat.

A két lábbal a szilárd talajon álló RPG-vonal szerelmeseit is megnyugtathatjuk: Namcoék őket sem felejtették ki a célközönségből. Inferia és Celestia világán kóborolva számtalan titkos helyre akadhatunk, rábukkanha-



■ Tábori idill, meggyulladt kempingezővel



■ Odasüsetek! Meredy megtalálta Gombóc Artúrt!

■ A BŰVÖS TUDOMÁNY



Eternia világán a mágia nem jut minden halandó osztályrészéül. A bűbáj ugyanis errefelé tíz elem, úgynevezett Craymel erejét magába záró kristályok segítségével történik. Minden Craymel a szférájának megfelelő természetű varázserővel bír: Undine, a víz-elem és Rem, a fény eleme a gyógyító; Gnome, a föld és Shadow, ■ sötétség eleme elsősorban a védelmező; Maxwell, az erő, Volt, az elektromosság és Efreeet a tűz eleme a pusztítás; míg Celsius, a jég és Secondos, az idő eleme speciálisan módosító bűverővel rendelkezik. A varázst használó személy mágijája ■ különleges kosárkájában tartott Craymel hatalmától meghatározott, viszont két varázslónk, Meredy és Keele két különböző Craymel birtoklásával képesek ■ varázserőket kombinálni, és így új mágiaformákat alkotni, amelyek mindkét szféra természetét magukban hordozzák! Az új varázslat hatása persze nemcsak a két eredeti természetétől, hanem fejlettségi szintjüktől is függ.

tunk még egy rejtett küldetésre is. Több mint 150 fegyver, rengeteg varázstárgy és kincs képezi ■ vadászó-gyűjtögető életmódot folytatók zsákmányát. A tápolásnak gyakorlatilag csak az állhat útjába, hogy a napsütötte Eternia lankáin kószáló 236 különböző létformát meglehetősen érzékenyen érinti értékárgyai tulajdoni jogviszonyának önkényes megváltoztatása...

Háború és béke

Minden tisztességes RPG-ben előbb-utóbb elérkezik az a pillanat, amikor rábeszélő készségünk latba vetése helyett fegyvereink rendeltetészerű használatával kell félreállítanunk ellenfeleinket. Nos, a Tales of Destiny II sem kivétel, sőt ez a lélekemelő pillanat igen hamar beköszönt és még számtalan alkalommal ismétlődik az arműgy is meglehetősen hosszú játékidő során.

Hogy a folyamatos kalapálás közepette ■ szerencsétlen játékos ne ásitozzon már félideőben az unalomtól, ■ drága fejlesztő bácsik ■ szokványos stílustól igencsak elütő harc-

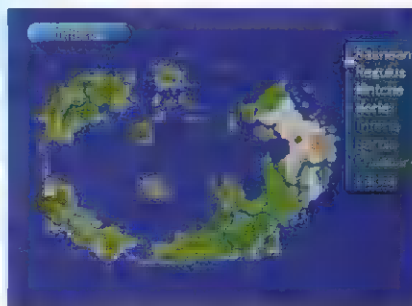
rendszer építettek ■ játékbá. Ha lúd, legyen kövér alapon a csetepaté a legkomolyabban igénybe veszi ügyességünket, durván fogalmazva olyan, mintha nem is egy RPG, hanem véletlenül a Street Fighter elé ültünk volna le játszani.

Szakítva a hagyományokkal, az összecsapások nem körrökre osztva, hanem teljes real time-ban zajlanak, a 2D verekedős játékok szabályai szerint. Viszont e játékokkal

szemben itt egy ember helyett kis csapatunk négy tagja néz farkasszemet a galád ellenfelek – persze korlátozás nélküli – tömegével, így az irányítás elég bonyolultul sikeredett.

Elsőként el kell döntenünk, melyik hősünket kívánjuk manuálisan irányítani, ha egyáltalán akarjuk ezt, ugyanis akár az egész bandát rábízhatjuk a CPU-ra, ha a piszkos munkát nem kívánjuk személyesen elvégezni. Kiválasztott

A kezdeti kliséktől eltekintve egy nagyon igényesen megkomponált szerepjátékot sikerült alkotnia, ami még a legelvakultabb Squaresoft-fanatikusokat is jó időre kivonja ■ aktív nappali állományból.



■ Mondhatom, nem nagy kunszt körbejárni ezt ■ világot! (Bocs, hazudtam.)

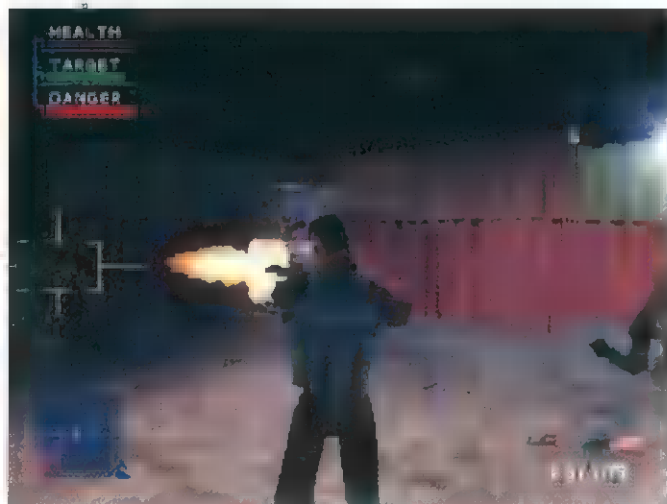


■ Sohasem gondoltam volna, hogy egyszer még ■ vizen járok...

SYPHON FILTER 3

■ TERRORTÁMADÁS AMERIKA ELLEN - AMERIKAI MÓDRA

TÍPUS: AKCIÓ KÍADÓ: SONY FEJLESZTŐ: SONY PLAYSTATION 2001.11.06. NTSC 2001.11.30 PAL



■ Az IRA-nak is okozunk egy kis vérvesztést

A mai időkben, amikor mindenféle fehér poros levelek tartják rettegésben az egész világot, aligha kell magyarázni a biológiai hadviselés veszélyeit. Most talán még tökéletesebben átélhetjük Gabriel Logan ügynök szerepét, aki már évek óta küzd a halálos vírus, a Syphon Filter felbukkanása ellen a Sony nagysikerű akciójátékában, és tökéletesen megerthetjük a játék forgalmazóinak habozását is a harmadik rész kiadásával: nem kétséges, hogy az újabban oly egységesen hazafias amerikaiakat sértheti, ha valaki egy, a valóságban igen hasonló terroristasztorival elő, amiben azonban a fő bűnösöket nem egy távoli országban, hanem a washingtoni kormányzat legfelsőbb köreiben kell keresni...

A Syphon Filter sorozat tehát – ha némi késséssel is – elérkezett a harmadik részéhez. A név nélküli, illetve csak Ügynökség titulusal emlegetett titkos szervezetet végre sikerült felszámolni. Gabe Logan, aki maga is tagja volt a szervezetnek, végzett néhai főnökeivel, akik korábban – miután hősünk rájött az Ügynökség valódi szerepére – hajtvad-

szatot indítottak ellene és társai ellen. Azonban ezzel még nincs vége az ügynek: a szálat a háttérből mozgó Konzorcium még mindig létezik. Erről tanúskodik a harmadik rész prológusa, melyben Gabe, Lian és Lawrence – akik régi ismerősök a Syphon Filter-rajongók számára – éppen eltemetik a társukat, Teresát, amikor a külügyminiszter, Vincent Hadden kihallgatásra idézi be őket. Az introból világosan kiderül, hogy Hadden milyen szerepet szán a társaságnak, hiszen a temetés idején épp az orosz beryilkosnővel, Mara Aramovval folytat megbeszélést, aki korábban már sokszor tett keresztbe Gabe csapatának...

Ha már kitudódott a Syphon Filter-ügy, valakire rá kell húzni a vizes lepedőt, és Gabe ideális bűnbaknak tűnik. Hadden megadja a módját a koncepció pernek: igen részletesen kihallgatja az ügyben érintett ügynököket, kezdve azzal, miként kerültek kapcsolatba a Konzorciummal.

A Syphon Filter 3 rendkívül ügyes befejezése (legalábbis PlayStationön) a sorozatnak: miközben felváltva vehetjük át Gabe, Lian, Lawrence, sőt Teresa szerepét a múltban, a kihallgatások alatt is tovább folynak az események, ami révén talán ezúttal pontot tehetünk az ügy végére. (Bár ez „talán” nyilván sokat sejtet.) A pályatervezők szabadon változtatták a helyszíneket: egyszer 1987-ben vagyunk Kabulban, mászor 1984-ben Dél-Afrikában, aztán '99-ben Costa Rica dzsungelében, majd jelenben a dublini kikötőben, és így tovább.

A recept amúgy szokásos (már annak, aki ismeri a korábbi részeket): minden helyszínen bizonyos feladatokat kapunk (amelyek menet közben esetleg még újabbakkal egészülhetnek ki), és általában mindenhol van valamilyen kritérium is, aminek meg kell felelni. Ha például ártatlan civilek is vannak a helyszínen, azoknak minden esetben sértetlenséget kell biztosítanunk.

Tokióban, két héttel az ominózus tárgyalás kezdete előtt játszódik az első küldetés: itt egy cselszövő kínai tábornokot, illetve annak tisztjeit kell leszednünk egy mesterlövészpuskával, akik épp tárgyalásokat folytatnak egy japán terroristacsoporttal. Amikor távoznánk a főállásúként szolgáló hotelből, újabb kihívásként a kínai nagykövét lányát kell kimentenünk a túszedő terroristák karmaiból. Mindegyik küldetésen több ellen-

őrzési ponton haladunk át, így halálózás esetén sosem kell előlről kezdenünk. A fenti esetben például a főállás elfoglalása az első pont, a tiszték levadászása a második, és így tovább.

Ahogy már megszokhattuk: a kissé csámpos járású Gabe-et (illetve a többi főhőst) hátulról követhetjük, ám bármikor megállhatunk, és emberünk saját nézetéből célozhatjuk be az ellenséget, s adhatunk le pontos fejlődéseket. Ez utóbbi gyakorta nélkülözhetetlen taktikai elem. A Metal Gearhez hasonlóan ugyanis nagy szerep jut a nesztelen vagy gyors gyilkolnak (nem hiába emlegették az első részt a Metal Gear vetélytársaként),

Az ellenség viselkedése van annyira életszerű, hogy nem fedezi fel rögtön a távolból célzó orgyilkost. Mint ahogy azt sem veszi észre, ha netán egy késsel lopkodunk a háta mögé.

hiszen az ellenség viselkedése van annyira életszerű, hogy nem fedezi fel rögtön a távolból célzó orgyilkost. Mint ahogy azt sem veszi észre, ha netán egy késsel

lopkodunk a háta mögé. Egyébként nemcsak a lehetősége adott ezeknek a kifinomult megoldásoknak, hanem gyakran rá is vagyunk kényszerítve az alkalmazásukra: az R1 gombbal be lehet ugyan fogni a katonákat, és szitává lövhetjük őket, de ha mondjuk az áldozatunkon golyóálló mellény van, és kevés a töltényünk, akkor bizony baj van. Még nagyobb baj van, ha az illető egy pisztolyt szorít egy tüssz fejéhez, és nem habozik meg húzni a ravaszt. A harmadik epizódban most többször is adódik olyan helyzet, hogy nem is egy, hanem két terroristát kell egyetlen jól irányzott sorozattal leszedni. Ilyenkor nem



■ Szűk kettőnknek ez a lépcső



■ Kedves uram: önnek ez a végállomás



■ Mindenütt terroristák, a kolléga meg csak korzódik

elég pontosan becélolni a fejet, de még azt is meg kell türelmesen várni, hogy a másik célpont a megfelelő pozícióba kerüljön.

A fejlődések azért is kifízetődnek, mert ha golyóálló mellény van ■ célszemélyen, azt azután elvehetjük a hullától. Természetesen mindemellett ■ fegyvereket is elkobozhatjuk az ellenségtől, úgyhogy igen "színes" fegyverarzenállal irthatjuk az ellent. A különböző



■ Egészen összekuszálódtak a gondolataim – köszönhetően egy golyónak

gyártmányú pisztolyokon és géppisztolyokon kívül van sokkoló, gránát, távcsöves puska (akár éjjellátó felszereléssel), és ami vadonatúj: falakon átlövő puska. Ezzel ■ orosz csodafegyverrel átláthatunk ■ dolgokon, ami nem túl sportszerű, sőt rendkívül alattomos, de ugyanakkor nagyon hatásos hadviselési módszer.

A fegyverek után a titkosügynök legfontosabb felszerelési tárgya ■ térkép. Térképet minden esetben kapunk, kivéve ha ■ hírszerzésünknek nincsenek adatai ■ kérdéses területről. A pause képernyőről behívható térképen nemcsak az épületek és egyéb tereptárgyak vannak feltüntetve, de az adott helyzetünk is be van jelölve, illetve – ha van róla információ – ■ küldetésünk célpontjait is "végiglapozhatjuk". A tájékozódás ebből adódóan gyerekjáték.

Jóllehet amúgy sem ördögösség elgazodni. A Syphon Filter 3 nem egy bonyolult kalandjáték: többnyire csak egy irányba lehet haladni, s ha netán valahol valami különlegesen kell művelni, arra ■ program felhívja a figyelmünket. „Itt térdelj le” – jelzi a terepen szöveg, ha meg kell adnunk magunkat az ellenségnek, avagy az „Itt ugorj” felszólítás olvasható, ha egy ugrással lehet megoldani a következő feladatot. (Ugrás gomb egyébként továbbra sincs – talán ezért is jelzik külön.) A pályákon fellelhető extra fegyvereket és a golyóálló mellényeket sem nehéz megtalálni, elvégre mindvégig egyforma ládákban rejtőznek. A mellények általában az ellenőrzési pontoknál vannak elhelyezve, ami rendkívül pozitívan értékelhető dolog.

Bár a játék ezúttal csak egy lemezt foglal el, azért 19 izgalmas küldetést kapunk, ami mellett ráadásul van kétjátékos mód is (amivel osztott képernyővel egymással küzdhetünk egy haverral), valamint egy újdonság: vannak ún. minijátékok is. Ezek a bizonyos minijátékok a kétjátékos mód arenáin játszódnak, mely arenák közül nem egy már ismerős lehet a korábbi részekből – talán emlékezetes például a coloradoi hid. Kezdetben egy csomó arena le van zárva, s az előző rész mintájára ■ megnyitásukhoz meghatározott időre kell megcsinálnunk a „normál” játék egyes küldetéseit. A minijátékoknak öt-féle célja lehet: a Demolition módban egy tüzserészt kell megvédenünk, az Eliminationnel egyszerűen ki kell irtanunk az ellent, a Thiefel egy taska ellopására vállalkozhatunk, az Assassinnal orvlövészkedhetünk, végül a Biathlonnal mindezek kombinálva jelentkeznek.

Az értékeléshez érkeve azt kell mondjam, az Syphon Filter 3 nagyjából ugyanolyan, mint a második rész, vagy még inkább úgy mondanám: ugyanolyan jó. A PlayStation lehetőségeihez mérten a színhelyek igen igényesen vannak megalkotva; be lehet lőni mindenhol az ablaküvegeket, avagy a behavazott házakról lelophetjük a jégcsapokat is. Nemcsak a táj grafikája, hanem a zajok is nagyon életszerűek: hullámok csapkodják ■ dublini dombok oldalát, s diszkrétén zúgnak ■ spotlámpák ■ Costa Rica-i régészeti ásatás

PLAYTEST

PLAYSTATION



színhelyen. A sztereó hangzás még ■ tájékozódásba is besegít, gondolkodok itt arra, amikor egy M16-es kollégát kell fedezni, aki össze-vissza rohangál egy konténerlabirintusban, és keressük, honnan is beszél hozzánk. A dialógusok is jópofák, és sokszor még a mellékszereplők jellemére is utalnak: jellemző például, hogy a megmentett szenátor hálálkodás helyett inkább az ügyvédjét emlegeti, amiért eltalálhattuk volna őt is... A párbeszédhez tartozik még, hogy ■ videóbejátszásokon kicsit módosítottak: a prerenderelt képsorokon ezúttal kevésbé rajzfilmesek, inkább valószerűek a szereplők arcvonásai.

A irányítás ellenben semmit nem változott. A rendelkezésünkre álló mozgások tökéletesen alkalmazhatók, noha kissé körülmenyes bemenni ■ szűk ajtókon, az automata célbefogásnál pedig némileg idegesítő, hogy az ellenség likvidálása után emberünk nem áll át automatikusan a következő célpontra, s így sokszor ■ hullákra pazaroljuk a löszert.

Osszességében tehát igen figyelemre méltó játék a Syphon Filter 3. Izgalmas és szövevényes cselekménynek ezúttal sincs híján a történet: akiket az első két rész inspirál a játék végigjátszására, azok biztosan elégedetten fognak felállni az utolsó küldetés befejezése után. Annál is inkább, mert ■ stáblista lepergését követően egy elég egyértelmű utalást láthatunk egy következő részre – persze az nyilván már PS2-re fog elkészülni.

V.Z.
vzoli@vogel.hu

■ POZITIVUM E! PLAYTIME

- Az előző részekhez méltó, szövevényes történet
- Kifinomult megoldásokat igénylő helyzetek
- Változatos terep és fegyverarzenál

■ NEGATIVUM E! PLAYTIME

- Az automata célbefogáson javíthatnak volna
- Néha mintha a semmiből tűnne elő az ellenség
- Némelyik küldetés túl rövid

■ BARÁTOK BÜTT.

■ Syphon Filter 3		
■ C-12	01/04	86%
■ Tomb Raider Chronicles	01/01	80%

GRAFIKA 89%

HANG 95%

ÉRTÉK 90%

■ 2 játékos ■ PAL ■ www.scea.com

■ AZ ÚJ FEGYVEREK

Falcon magnum

A legfeltűnőbb sajátossága ennek a félautomata kézfegyvernek a rendkívüli hatótávolsága, közelharcnál is jól beválik.



Spyder Skorpion géppisztoly

Különlegesen nagy tűzerőjű sorozatati teszik kivételesen ütőképessé ezt a fegyvert – bár a kicsi tár miatt figyelni kell az újratöltésre.



MIL-15 Shotgun

Sörét helyett az áldozat testében robbanó repeszeket ló ki ez az erősen módosított puska. Eppen ezért tiszok és civilek közelében kerülni kell a használatát.



Mars géppisztoly

Egy összehajtható, jól elrejtendő géppisztoly, általában szövetségi ügynökök, így ■ titkoszolgálat, és az ATF felszereléséhez tartozik. Szerény tüzelési gyorsaságát ellensúlyozza a találatok pusztító ereje.



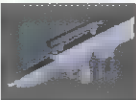
AUG gépkarabély (hangtompítóval)

Az "Arme Universal Gewehr" már sokszor bizonyított 1977 óta. Ennek egyik markolata speciális orosz távcsőre lett kicserélve, mely átlát szinte bármilyen felületen, és gázzal működő rendszer gyorsítja fel az 5.56-os lövedéket olyan sebességre, ami csaknem minden falon keresztülhatol.



Maks Shotgun

Ez a gyorstűzelő shotgun finom sörétet ló ki, mely jelentős sérülést okoz ■ célba vett áldozaton.



TIME CRISIS 2

■ TERRORISTÁK KÉT TÜZ KÖZÖTT

TÍPUS

KIADÓ

FEJLESZTŐ

NAVCOR

MEGJELENÉS: 2001.10.19. PAL

Bámulatos, hova fejlődik a világ. Öt-hat évvel ezelőtt aki igazán profi játékokkal akart játszani, annak játékkerembe kellett mennie, most meg már csak azok dobálják az automatakkba a zsetonokat, akiknek otthon nincs valami gépük, elvégre a kényelmes fotelből nemcsak ugyanolyan, hanem gyakran még jobb játékokkal lehet játszani. Almomban sem gondoltam volna például, hogy valaha bármilyen konzolra át tudják konvertálni a Time Crisis 2-t. Ennél a játéknál ugyanis már nemcsak hogy ketten ragadhatnak fénystukkert egyszerre, hanem ugyanazt az akciót két képernyőn, két különböző perspektívából lehet átélni egyszerre. Hogyan is lehetne



mind-
ezt egy
konzolos
verzióban
megvalósítani? Ahh, álmodik ■ nyomor – gondoltam régebben.

Pedig meg lehet oldani a dolgot. Hogy rögtön válaszoljak is ■ kérdésre, két módszer lehetséges. Az egyik az,

hogy a gép mindkét ügynök perspektíváját egyazon képernyőn rajzolja ki: ez a nem túl kényelmes (elvégre ■ torzítás elkerülése végett így negyedakórára kell az egyes képernyőket zsugorítani), ám olcsó megoldás. A másik módszer pedig a drága és jó megoldás: otthoni játékkermet rögtönözve próbálkozhatunk link kábellet is, vagyis két géppel, két TV-vel.

Hogy rögtön ellentmondjak önmagamnak, van egy harmadik módszer is. Külön említésének az az oka, hogy ennél a bizonyos "Double Gun" opciónál kicsit megváltoztatták ■ szabályokat. A Time Crisis 2 automatáját mondhatni egy Virtua Coppá fokozták vissza, s mindkét játékos ugyanabból a szemszögből küzd (s nem kell levenni a képernyő méretéből). Nos aki játszott már valamelyik Time Crisis-szel, az nyilván felteszi ■ kérdést: „No de akkor melyik játékos irányítja az előbújást?” Elvégre a Time Crisis attól Time Crisis, hogy nemcsak pontos célzóvőnek kell lenni, de tudni kell, mikor kell fedezékbe húzódní. Hát igen: ez a Double Gun mód kissé kaotikus

képet mutat, ugyanis ■ két játékosnak előbb egyet kell értenie ahhoz, hogy kimozduljanak a fedezékből.

Persze van egyjátékos mód is, amivel elkerülhető ■ fent leírt problémák mindegyike, így viszont nem érvényesül a játék legnagyobb erőssége: ha ■ gép irányítja az egyik ügynököt, úgy természetesen az egyes játékosra hárul a feladat oroszlánrésze, s a partner jobbra csak asszisztál.

■ sztori

Minthogy sikerült ■ cikket a közepén kezdenem, akkor talán itt az ideje, hogy elmondjam, miről is szól ■ játék. A Time Crisis 1 után már ismerős lehet a felállítás: ■ játék bejelentkezésekor bemutatkozik a főgonosz, aki ezúttal egy sebhelyes arcú médiamogul, Ernesto Diaz. Ez az „üzletember” épp azon mesterkedik, hogy üzembe állítsa Starline nevű műholdas hálózatát, ami azonban csak a felszín, mert hogy a műholdak valójában egy űrfegyverkezési program részei. Ezek után bemutatkoznak az ügynökök is, akik szembeszállnak Diaz úr terroristaszervezetével, név szerint

Keith Martin és Robert Baxter, illetve informátoruk, Christy Ryan, akit meg kell védeniük. Végül Diaz „csendestársa” Wild Dog is feltűnik a képernyőn, aki talán sokaknak ismerős lehet, hiszen a géppuskakezü örült tulajdonképpen ■ halottaiból támad fel.

Miután imígyen tisztában vagyunk azzal, hogy ki mivel van, akár indíthatjuk is az arcade módot. Ahogy az már tradicionálisan tekinthető: három nagyobb helyszínt szükséges megítisztitanunk a terroristák hadától, melyeken sorban kell végigmennünk (a már bejárt helyeket persze külön-külön is választhatjuk). Mindegyik helyszín három körzetre van felosztva, melyek végénél kisebb-nagyobb főellenségek állják el az utunkat. Egy kavézó környéken kezdjük meg az akciót, majd a városon keresztül csónakos üldözésbe csap át a történet, mignem elérünk a második részig, ahol a legjellemzőbb momentum a vonatozás. Így jutunk el végül a harmadik epizódhoz, ami egy ipari telepen játszódik. Noha a terroristáknak van egy



■ A kirakatban a legújabb kommandósdivat



■ Talán ideje lenne beszegíteni ■ kollégának

„alaptípusa”, mindegyik helyszínek megvannak a maga sajátos figurái. Néha egészen eszelős ellenfeleket sikerült prezentálniuk az alkotóknak: érdekesek például a békaemberek, akik megelőznek minket ■ víz alatt, noha egy száguldó motorcsónakban utazunk. A főellenségek sem piskóták, kiváltképp a második részé, aki egy többméteres rakétát használ furkósbotnak...

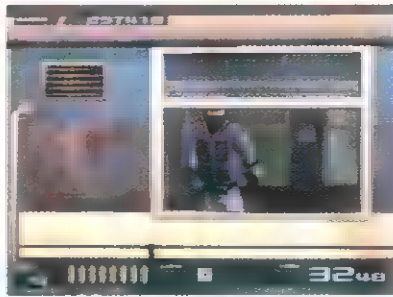
Ennél a játéknál már nemcsak hogy ketten ragadhatnak fénystukkert egyszerre, hanem ugyanazt az akciót két képernyőn, két különböző perspektívából lehet átélni egyszerre.

A Sega játékaiktól eltérően a Time Crisis 2-ben továbbra is az intenzív tűzharcoké a főszerep, sohasincs szünet holmi tüzok felbukkanása miatt – a játék mottója tehát akár a „lőj mindenre, ami mozog” is lehetne. Illetve mégsem: ugyebár ott van a kolléga úr is. Még szerencse, hogy a Namconál nem szokás piagizálni, így ha véletlenül eltaláljuk a havert, az nem jelent életvesztést (egyik fél számára sem) – csupán pontvesztést. Utóbbit azonban gyorsan pótolhatjuk, hiszen az ellenség más-más animációval lehel ki a lelkét, attól függően, hogy hol találjuk el, ■ ezzel egyetemben az értük kapott pontok is eltérőek. A többszörös találat (vagyis a szitává lövés) ezúttal is extra pontokat ér.

Az akció nemcsak pergő ritmusú, de nagyon látványos is. A személyvonatunk mellé például hirtelen felzárkózik egy tehervonat, ■ egy elvetemült terrorista azzal indít, hogy



■ Akkor inkább ■ kocsimat lyukasszák ki, mint engem!



■ **Vesztett Kutya veszettül lődöz**

a kocsinkban egyetlen ép üveget sem hagy meg. Hasonlóképp mi is sok mindent szétlőhetünk. Amikor például a terroristák hordókkal próbálnak elsodorni minket egy lejtőn, a hordókat szétörve almák gurulnak mindenfelé. Még ha nem is maradnak ott mindenütt a golyónyomok, azért ■ törekeny tárgyak, így például a vázák mindenütt szétrobbannak, ■ kisebb tárgyak pedig elmozdulnak a találatoknál. Az első rész mintájára vannak olyan tárgyak is, amiket viszont egyáltalán nem lehet megsemmisíteni, sőt inkább azok tudnak megsemmisíteni minket. Amikor például felénk dől egy fa, inkább érdemes odébbállni...

■ **Bezzeg én csak 2. osztályon utazom**

Végül a harmadik móddal adhatunk egy kicsit a „retro” feelingnek, s egy régebbi automatával játszhatunk. A Shoot Away 2 egy elég puritán külsővel megáldott, szimpla agyaggalamb-lövészet.

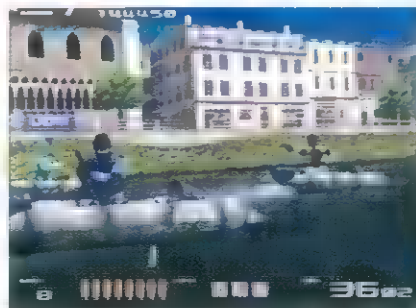
Természetesen az extra módokat is lehet kétjátékos módban játszani (egy-más ellen vetélkedni), ■ a program – csakúgy mint a sztori módnál – a legjobb eredményeket ezeknél is elraktározza. A high score-listán csupán egy dolgot hiányoltam: igazán jelezheték volna rajta, hogy ki játszott irányítóval és ki pisztollyal – bizonyos feladatok ugyanis jóval könnyebbek az egyikkel vagy ■ másikkal.

Megújulva

A Time Crisis 2 nemcsak egy szimpla konverziója a játéktérmi automatának, hanem igyekeztek ■ játék színvonalát ■ 2001-es elvárásokhoz igazítani, és ez feltétlenül pozitív hozzáállásként értékelhető. Az eredeti automata grafikáján még antialiasing effekt sem volt (vagyis igencsak pixelesek voltak a textúrák), ellenben most szebb, kevésbé szögletes terroristák várnak ■ lelövetésre, a fegyverek enyhén füstölnek minden leadott lövésnél, amikor pedig mondjuk vizre szállunk, nagyságrendileg pofásabb a víztükörön síklik a csónakunk – hogy csak néhány változást említsünk. Szóval ■ Time Crisis 2 úgy a játékmenetét, mint a külalakját tekintve az eddigi legjobb fénypisztolyos játék. A játéktérben sem volt rossz, de PS2-n egyszerűen király!



■ **Modern úrfegyver, kökorszaki harcmodor**



■ **Túl sűrű itt a vízi forgalom – mindjárt megritkítom**

3100

3600

A kompatibilitás

A Time Crisis 2-ben a kibújáshoz használhatjuk a pisztoly szinte bármelyik gombját, de ha tökéletes játéktérmi hangulatra vágyunk, akkor talán a cipőnket lerúgva érdemes lábvizet vennünk, és a kettes irányítót kinevezni „pedálnak”. Nem hülyeség, hiszen vizet a kezünkkel csakis a célzásra koncentrálnak – nyilván az eredeti automatánál is ez volt az elgondolás.

S ha már itt tartunk, fontos megemlíteni, hogy milyen típusú pisztolyra is van szükségünk. Amikor a Sony májusban bejelentette a készülő Time Crisis 2-t, a hivatalos közleményben még azt ígérték, hogy a játék mind az új Guncon 2 pisztollyal, mind a régi Guncon 45-tel kompatibilis lesz, de úgy tűnik, mindaz csak ígélet maradt. Nem ismeri fel a játék ■ Guncon 45-öt, mint ahogy a sima PlayStationös Time Crisis sem ismeri fel a Guncon 2-t, tehát vice versa abszolúte inkompatibilis az új játék a régi stukkerrel, illetve a régi játék az új fegyverrel.

Az extrák

A Time Crisis első részének PS átíratában – mint az talán emlékezetes – egy új pályát is kaptunk az eredeti automata helyszíne mellett: természetesen a második részhez is dukál valami plusz otthonra. Az ún. extra módoznál alapvetően három dolgot találunk. Az első ilyen az Agent Trainer, amivel lőtérben tehetjük próbára a tudományunkat, négy különböző szinten. Választhatunk emberi, vagy sima körécéltábla közül, s hol álló, hol mozgó célpontokra kell tüzelnünk.

A második a Quick&Crash, amivel tulajdonképpen egy újabb Namco játéktérmi automatát kapunk. Ha netán nem ismerenék fel ■ címméről: ez az a gép, amiben eredetileg igazai célpontok bukkannak fel (nem képernyővel működik), s rajtuk azt tesztelhetjük, mennyire vagyunk gyors kapáslövők. A játéktérmi automatánál az volt a lényeg, hogy ■ gép érzékelte, mikor van a fegyver a „pisztolytáskában”, ahonnan csak az első célpont felbukkanása után volt szabad kirántani, s onnantól fogva csupán egy tárunk volt a felbukkanó céltábla, majd végül a bögre szétlövésére. A játék tulajdonképpen ezúttal is ugyanaz, leszámítva hogy nincs pisztolytáska: elég csupán a képernyőn kívülre célozni ■ „szabad jelzés” megjelenéséig.



■ **Sok rossz ember kis helyen is elfér**

■ **POZITÍVUM**

- Semmihez ■ hasonlítható kétjátékos mód
- Feljavították a kissé már koros automata grafikáját
- Extra játékmódok

■ **NEGATÍVUM**

- A sztori mód három része nem tart sokáig
- Talán illene jobban sérülnie a terepnek
- Gyakorlással kiszámíthatóak ■ helyzetek

■ **BARÁTOK KÖZT**

- Time Crisis 2
- Time Crisis Project Titan (PS) 01/05 90%
- Silent Scope 2

GRAFIKA

HANG

ÉRTÉK



THE ITALIAN JOB

■ NAGY BALHÉ, KIS AUTÓK

TÍPUS

KIADÓ

PLUGBZTÓ

EXELOG LIMITED

2001.10.05 PÁL



■ Elegáns parkolás a King's Cross pályaudvarnál



■ Leolvasták a rendszámomat, kiestem



■ Szedjük bóját csokorra

Baj van: lemaradtunk egy kultusz-filmről! S nem is kicsit, tekintve, hogy a játék alapjául és címadójaul szolgáló mozgókép-művészeti alkotás 1969-ben került a mozikba. Főszereplője Michael Caine mellett Benny Hill is feltűnik, s ez utóbbi név azt hiszem elég egyértelműen jelzi, hogy vigjátékról van szó. Az angol film gyakorlatilag azonnal a Mini Cooper-tulajdonosok és rajongók kultusz-mozijává vált, mivel csúsjelenetében, egy extra hosszú autós üldözésben három, az angol lobogó színeire (piros, fehér, kék) dukkzott kisautó randalírozik végig egy olasz városban, az utcákon és tereken túl még a házteteket is útba éjtve. Tudatlanságunkat ugyan menti, hogy elsőprő többségünk a film születésekor még csak pajzán gondolatként sem létezett, ami annyiban mindenképpen kellemetlen, hogy így közel sem üt akkorát a játéknak, aminek nem egyszerűen háttértörténete a film, hanem maga a cselekmény, mint egy ismerős filmcenc esetén.

A történet szerint a játékosnak van szerencséje Charlie Croker, a megbukott és börtönből frissen szabadult bankrabló nagy balhéjában részt venni, melynek célja röpké négy millió dollár értékű aranykészlet eltulajdonítása, s nem csak a törvény őrei, de a csillogó féltre szintén erősen pályázó maffia orra előtt végrehajtva ■ cselekményt. Az előkészítésben és végrehajtásban pedig, mint sofőr jut szerephez a játékos, autópástól a titkos randevún át, az alkalmi és anyagi ellenszolgáltatásért „kedveske-

dő” hölgyismerősök házhoz szállításáig – szóval többféle feladatban.

Megvalósítását tekintve a külső nézetű autós akció programok népszerű táborába tartozik az Italian Job. Nincsenek fegyverek, nincs kötött útvonal, viszont van forgalom, a jármű pedig korántsem elnyűhetetlen. Vanak közlekedési szabályok, amit az időnként felbukkanó rendőrség nem áttal betartatni. Nem elképzelhetetlen tehát ■ szerep amit a játékosnak be kell töltenie, hiszen hasonló néha még a híradóból is ráköszön a nézőkre. A stílus arra épít, hogy sokakban romantikus vágy él az üldözés izgalma, a nagy ügyességet és profi vezetői tudást megkövetelő örült száguldás után.

Mint a család tagja, az Olasz munka sem kerülheti el az összehasonlítást az etalonnak számító Driverrel. Kétségtelen, hogy hatalmas pozitívumot jelenthet a játékelmény szempontjából, hogy itt egy népszerű film igen konkrét feldolgozását kapják a játékosok. Azok viszont, akik nem állnak az Italian Job kultuszhatása alatt, azok számára az apróbb hibákat nem semlegesíti ■ feeling.

Kétségtelen tény, hogy a helyszín és környezet kidolgozásába rengeteg munkát fektetnek ■ programozók. A hatalmas London modell kidolgozásánál az sem lehetett egyszerű feladat, hogy harminc évet visszautazzanak az időben, hiszen egy világváros néhány év alatt is rengeget változik, épületek és szobrok jelennek meg és tűnnek el. Azt ugyan nem tudom eldönteni, hogy tökéletesen sikerült-e az akkori viszonyok ábrázolása, az viszont biztos, hogy ■ turisták számára is ismerős helyszíneken érezhető a retro hatás. A korhű autók mellett az utcán sétáló (és fejvesztetten menekülő) gyalogosok ruházata is a korszakot idézi, s természetesen a menük, átvezető animációk megjelenése is igazodik ■ korszakhoz, annak jellegzetes tárgyait használja.

(Itt jegyezném meg a legfiatalabb játékosok számára, hogy a pályák betöltéskor látható nagy tárcsás be-
rendezések nem

magnók, hanem a számítástechnika akkori nagykapacitású adattárolói, és a mentés-töltés ikonja sem mérőszalag, vagy jo-jo, hanem ezeknek a ruhásszekrény méretű eszközök közel negyed CD tárolókapacitású mágnesszalagjai.) A valós, vagyis a játék pályák előtti és közti töltési idejéről el kell mondani, hogy elég hosszadalmas folyamat, ami a városmodellek kiterjedését figyelembe véve azért a bocsánatos bűn kategóriájába tartozik.

Játszhatóság oldaláról vizsgálva a helyszínek modellezését, azért néhány apróság megkeserítheti a játékos szája ízét. Az utak szélessége kicsit sikátor jellegű kölcsönöz még a többsávos utaknak is, így nagyban nő a padkán-járdán megtett mérföldek száma. Érdekes lenne azt meg tudni, hogy a tereptárgyakat mi alapján

sorolták a lerombolható és elpusztíthatatlan kategóriába. Tudniillik a villanyoszlopok csokorra szedegetése alig rombolja a vezetett jármű fizikai állapotát, a tradicionális piros telefontülke viszont meg sem rezdül ha csúcsebességgel száll bele a játékos.

Az viszont piros pontot érdemel, hogy a rendőreinek a törvény érvényesítéséhez nem kell porrá törni a megállítandó autót, elég ha olyan közel kerülnek hozzá, hogy rendszámát feljegyezzék. No persze ez nem jelenti, hogy egy kis lökdösődésbe ne mennének bele. Ugyan ez – mármint az élethűség – korántsem igaz a járművek és épületek viszonyára. Számos alkalommal fordult elő, hogy a zsákutca végén ■ Mini hosszasan falra mászott, ami a gyorsan pergő óra miatt a játékost is hasonló tevékenységre készíti. Csöppet visszas az is, hogy a

Nincsenek fegyverek, nincs kötött útvonal, viszont van forgalom, a jármű pedig korántsem elnyűhetetlen.

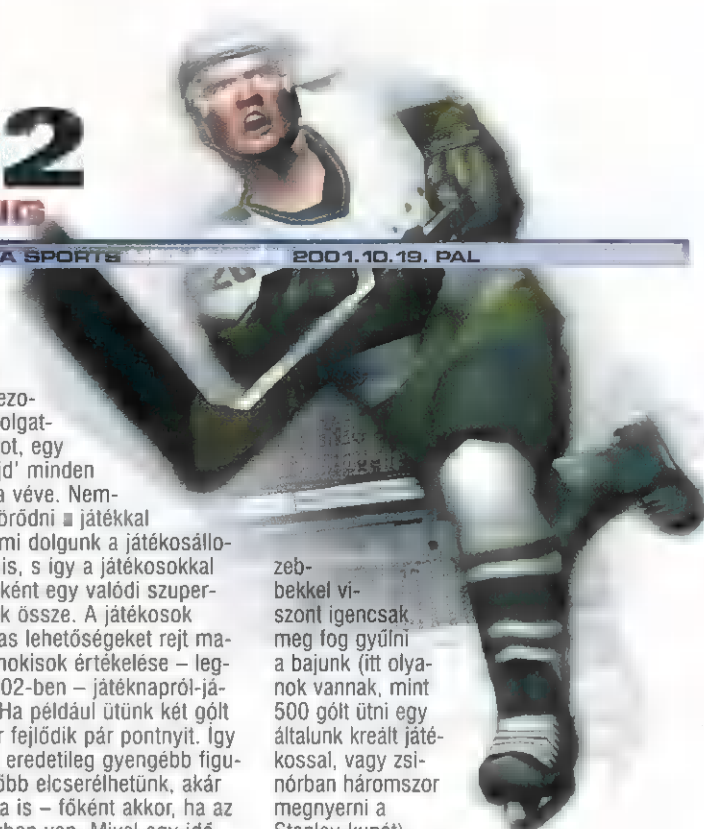


■ Minél nagyobb ■ taxi annál nagyobbab borul

NHL 2002

HOCKEY: THE GATHERING

TÍPUS: KARDÓ | KIADÓ: EA SPORTS | FEJLESZTŐ: EA SPORTS | 2001.10.19. PAL



■ „Ne csak nézzetek, üssétek ti is!”

Ez az ősz kicsit más, mint az eddigiek. Nem csak azért, mert ez a 2001. év ősze (és ebben bizony igencsak különbözik más évek őszeitől...), hanem azért is, mert az EA Sports játéka mostanában nem muszájnak olyan szépen, mint ahogy azt megszokhattuk. Az utóbbi időben érezni, hogy játékaikon alig fejlesztettek, ennek köszönhetően idén már azt kell látnunk, hogy a konkurencia bizony utolérte, s néhol megelőzte őket. Mindössze egy sorozata maradt az EA-nak, ahol biztos lehet piacvezető szerepében: az NHL-szériájuk három-négy éve szinte rivális nélkül van, a többi cég egyszerűen feladta a próbálkozást, hogy ennél jobb hokiprogramot készítsenek.

A sorozat tavalyi része hatalmas anyagi sikert hozott a cégnek (aki PS2-n jégkorongozni akart, az mind megvette, ha másért nem, hát alternatíva hiányában), pedig meglehetősen zavaró hibák maradtak benne. (Hja, kérem, a határidő nagy úr!). Többek között a felpályáról kapura küldött lövések 95%-a behullott a lepkező kapus felett a hálóba (ezért mi ■ kis szerkesztőségi rangadóinkat már eleve úgy játszottuk, hogy a felpályáról ütött gólok nem érnek); nem lehetett ugyanazt a csapatot több évig kommandírozni a bajnokságban; ráadásul a poligonokból álló cserejátékosok fülkéje előtt úgy szaggatott, hogy szörnyű – volt tehát min dolgozniuk a fejlesztőknek.



■ Csak folytassák nyugodtan, én pihenek egy kicsit

Az NHL 2002 legfőbb újítása az, hogy immár tíz szezonon keresztül pályolghatunk egy csapatot, egy edzőt/managert majd minden gondját ■ vállunkra véve. Nemcsak nekünk kell törődni ■ játékkal és a felállással, a mi dolgunk a játékosállomány cseréberéje is, s így a játékosokkal kereskedve lassanként egy valódi szupercsapatot hozhatunk össze. A játékosok adásvétele hatalmas lehetőségeket rejt magában, ugyanis a hokisok értékelése – legalábbis az NHL 2002-ben – játéknapról-játéknpra változik. Ha például ütünk két gólt egy védővel, akkor fejlődik pár pontnyit. Így feltölthetünk egy eredetileg gyengébb figurát, akit aztán később elcserélhetünk, akár egy igazi klasszusra is – főként akkor, ha az éppen rossz passzban van. Mivel egy idő után ezzel legyőzhetetlenné válnánk (csapatunk összeállítása már gyanúsán sok ponton egyezik ■ kanadai válogatottéval), a játékegyensúly nevében egy kellemetlen eseménnyel kell szembenezünk minden bajnokság végén: idősebb játékosaink „nyugdíjba vonulnak”. Szegre akasztják az ütőjüket, és egy „Viszlát!”-tal kilépnak az ajtón – ez különösen akkor jópofa, ha egy fél virtuális évet töltöttünk el megkönyézésükkel.

Akinek esetleg nem felelne meg egyik igazi játékos sem, az készíthet neki tetsző hokist (akár egy egész csapatot is), megszabva a nevétől és ■ születési dátumától kezdve egészen ■ szeme színén át az összes jellemzőjét. Ráadásul ha olyan nevet adunk neki, amit ismer a gép, akkor így is fogja szólítani: Dávid nevű olvasóink így jól járnak, viszont el kell hogy keserítsünk minden Adalbertet és Tást – rájuk csak „the player”-ként utal majd ■ kommentátor...

A játék másik fontos újítása, hogy különféle megmozdulásainkat a játék pontokkal honorálja – ezekből NHL-kártyákat vehetünk, tízes csomagokban. Összesen 84 feladat végrehajtásáért kaphatunk jutalompontokat, ráadásul ■ gép minden nehézségi szinten külön tartja ezeket nyilván. A legegyszerűbb célokat (például lövünk egy gólt, vagy passzolunk tízszer egy harmadban) valószínűleg már az első mérkőzésünkön elérjük, a nehe-



■ Jobb lesz, ha belenyugszol pajti, ez nem a te napod!

zebbekkel viszont igencsak meg fog gyűlni a bajunk (itt olyanok vannak, mint 500 gólt ütni egy általunk kreált játékoskal, vagy zsinórban háromszor megnyerni a Stanley-kupát).

A pontjainkért vett kártyák nem csak gyűjtögetnivalóként szolgálnak, hatalmas segítséget jelentenek, egyfajta varázslatként működnek – ■ kártyákat bármikor kijátszhatjuk egy meccsen, csak arra kell figyelniünk, hogy amit elhasználtunk, az ■ hatás kifejtése után végleg eltűnik.

Az NHL 2002 legfőbb újítása az, hogy immár tíz csapatot, egy edzőt minden gondját a vállunkra véve.

Összesen 189-féle kártyát gyűjthetünk össze, ebből 153 ■ leghíresebb játékosokat ábrázolja; ezek arany-, ezüst- és bronzkerettel vannak díszítve, ami egyben jelzi ■ kártya erejét is. Ezekkel a kártyán levő sportolót turbózhajtuk fel bizonyos ideig, de értelemszerűen csak azokat a lapokat érdemes megtartani, amelyek az általunk használt játékosokat ábrázolják. (Agyafürettebb játékosok esetleg egy meglévő kártyához vehetnek játékos is, bár ez nem mindig jó ötlet...) A játékos-kártyákon kívül van 18 olyan lap, amivel kellemes előnyökhöz juthatunk – azaz csalhatunk. Itt a legkülönfélébb trükkök szerepelnek, egészen onnan, hogy lelassítjuk az ellenfél hokisait, egészen odáig, hogy kapunk egy büntetőt. (Az utóbbit kombinálva a „Next goal wins” lappal például roppant nagy szemétség...). A maradék kártyákkal új góllöröm-animációkat hozhatunk elő, illetve vicces opciókat (nagyfejű játékosok, mély hangú kommentár) kapcsolhatunk be.

Ha a valósághoz sok közük nincs is, a kártyák bevezetése igen jópofa lépés volt a fejlesztők részéről, amin főként multiplayer-módban fogunk jól szórakozni; egy jól kijátszott lappal alaposan megszívhatjuk barátainkat – és hát miért másért játszának ellenük, ha nem ezért?

Szerencsére nem csak a játékmene-ten javítottak számottevően, hanem ■ grafikán is – ■ tavalyi rész belassulásait teljesen megszüntették, és a játék folyamatosan 60 fps-sel fut. Amellett, hogy a játék sokkal gyorsabb lett, még a grafikán is javítottak: játékosaink több tucatnyi új animációval gazda-

MARTIAN GOTHIC UNIFICATION

■ A MARSLAKÓK SZÁMA: 3 - HÁRMUNKAT BELEÉRTVE

TÍPUS

KIADÓ

FEJLESZTŐ

TERVEZŐ

2001.10.05. PÁL



■ Napsütés, kék ég, zombi – na ■■■ mit mondana Ford Fairlane?

A marsi Vita 1 bázissal megszakadt ■ kapcsolat. Hármunkat – Matlock, Karne és Kenzo – küldenek, hogy kiderítsük, mi is történt. A légkörbe érve homokviharba kerülünk, ezért kényszerleszállást kell végrehajtanunk. Az űrruhák tartályaiban éppen ahhoz van elegendő oxigén, hogy mindhárman bejusunk ■ Vita 1 bázisra. Nyomozás közben ■ leg-



■ A fertőtlenítő, mely jelen esetben fertőz

fontosabb két elvünk: Meg kell tudnunk mi történt a bázison, eközben szem előtt kell tartanunk a kapott figyelmeztetést: Maradj egyedül, maradj életben! (Az előbbivel sokáig nem lesz gond, ám az utóbbit néha elég nehéz lesz betartani.)

Igy kezdődik a Creative Reality legújabb túlélő-horror játéka, amely ha jobban utánanéznünk, nem is olyan új, hiszen PC-re megjelent már kb. másfél éve. Az irányítás és a megjelenítés is ismerős lesz annak, aki játszott már a Resident Evil valamelyik részével, illetve klónjával. Ami megkülönbözteti ■ Resident-klónoktól a Martian Gothicot, az a sztori (ami szerintem veri Hollywood két közelmúltban bemutatott Mars-témájú thriller-próbálkozását) és a szereplők személyiségének kidolgozottsága. Itt nem csupán a három általunk irányított főszereplőre gondolok, hanem a Vita bázis eredeti személyzetére, akiknek nem csupán a mindenütt szerteszét heverő – később mászkáló – hulláival találkozunk. A tőlük elszedett feljegyzéseikből, jegyzeteikből, utolsó – hanghordozóra rögzített – gondolataikból megismerhetjük azt is, hogy valójában kik is voltak ők, mielőtt ez a szörnyűség történt velük.

Az már ■ játék legelején kiderül, hogy valami nagyon nincs rendben az elhagyatott bázison – a la Aliens –, de hogy mekkora kakiban is vannak embereink, azt még csak nem is sejtik. Mindenütt hullák hevernek, óriási ■ rumli a bázison, a három zsilipkamrából csak egy nyílik ki, így a „szerencsés” Kenzora hárul az a feladat, hogy – ■ nyomozás mellett – a társait is kiszabadítsa. Hamarosan – egy lebegő zombit találván – kiderül, hogy olyan problémával találtuk szemben magunkat, amelyre tudományos magyarázat nem igazán létezik (bár mondjuk egy horrorjátéktól nem is várhatunk kevesebbet). Nemsokára elszabadul a pokol, ■ hullák felkelnek, és vérre szomjaznak – igen, sajnos a miénk. Ugy tűnik, hogy a Vita 1



■ Na, itt is óráberben fizethetik a takarítókat

bázis, mely nevének megfelelően létforma után kutatott a Marson, megtalálta azt, bár ■ történetek ismeretében talán jobb lett volna, ha ez sohasem történni meg.

Az igen igéretes és hangulatos kezdetek után sajnos rá kell jönnünk, hogy nem csupán a megjelenítést és ■ kezelést „örökölte” ■ Martian Gothic az elődöktől, hanem sajnos a hibákat is. A problémás kamera beállítások, melyek megnehezítik a harcot, ■ limitált mentési lehetőségek, a gyatra fegyverek miatt rohamtempóban fogyó munició, és per-se ■ kulcsok utáni rohangászás mind-mind megtalálható. Am még ezek sem tudtak teljesen elkedvetleníteni. Más játékokban is volt már példa arra, hogy kicsiny csapatunk tagjainak külön-külön kellett boldogulnia, ám ennyire tudatosan elszigetelve még nem érezhettük magunkat. Bár mindhárman ugyanott és ugyanazon célt szem előtt tartva dolgozunk, mégis muszáj elkerülnünk egymást, hacsak nem akarunk találkozni ■ piros SAYONARA felirattal (ami itt ■ Game Over helyettesíti), és elgondolkodni arról, hogy milyen régi a legutóbbi mentett állásunk.

Érdekes megoldást találtuk ki a játék készítői arra, hogy a három szereplő hogy adhat át tárgyakat egymásnak, úgy, hogy nem találkozhatnak. Rendszerünkre áll a Vita 1 bázis csőpostája, így egyszerűen és „veszélytelenül” juttathatunk el tárgyakat a csa-



■ A kis válogatós: neki belégzésre csak az oxigén jó!

*Ha ezt Dursleyék
megtalálják,
neked annyi.*

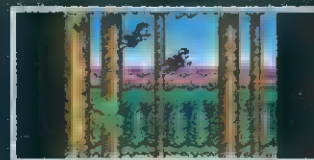
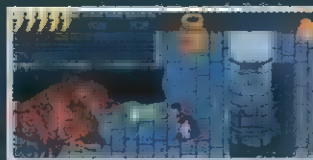


Te vagy Harry Potter, Most játszod a játékot

Harry Potter

PHILOSOPHER'S STONE

MINDEN FORMÁTUM EGY ÚJABB KALAND



GAME BOY ADVANCE

PC CD-ROM

GAME BOY COLOR



WWW.HARRYPOTTER.COM

WWW.EAGAMES.COM



ALL RIGHTS RESERVED. EA GAMES IS AN ELECTRONIC ARTS TRADEMARK. HARRY POTTER, CHARACTERS, NAMES AND RELATED INDICIA ARE TRADEMARKS OF AND WARNER BROS.™



SHEEP, DOG 'N' WOLF

Azok között, akik felgyűjtötték az alábbi kérdéseket:
 1 db **Sheep, Dog 'n' Wolf** DC játékos sorsolunk ki.

Hogy hívják a farkast?

A megválaszolás mail címenélküppen a:
 Magyar Posta 1139. Bp. Hódmezőkövesd u. 42-44.
 címre kérjük beküldeni.

A lezárt levegő érkezik rá: Playtime! Szűrt játék.
 Szavatolt határidő: 2005. november 1.

NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK

STAR WARS RACER

Azok között, akik felgyűjtötték az alábbi kérdéseket:
 1 db **Star Wars Racer** DC játékos sorsolunk ki.

Ki írta a Star Wars Racer rajzfilmet?

A megválaszolás mail címenélküppen a:
 Magyar Posta 1139. Bp. Hódmezőkövesd u. 42-44.
 címre kérjük beküldeni.

A lezárt levegő érkezik rá: Playtime! Szűrt játék.
 Szavatolt határidő: 2005. december



NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK



FLINSTONES
 VIVA ROCK VEGAS

Azok között, akik felgyűjtötték az alábbi kérdéseket:
 1 db **Viva Rock Vegas** DC játékos sorsolunk ki.

Ki írta a Flinstones-rajzfilmet?

A megválaszolás mail címenélküppen a:
 Magyar Posta 1139. Bp. Hódmezőkövesd u. 42-44.
 címre kérjük beküldeni.

A lezárt levegő érkezik rá: Playtime! Szűrt játék.
 Szavatolt határidő: 2005. december 1.

EGYPT 2

VÉBZHELYZET AZ ÓKORBAN

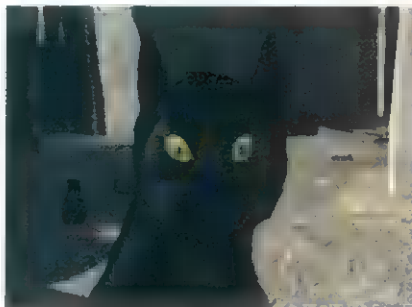
TÍPUS

KIADÓ/FEJLESZTŐ

MAGYARORSZÁGI SZÓFOLYÓ, PAL

A Cryo Interactive-os skacok úgy látszik, nem fogják vissza magukat. Ha már összeraktak egy valamirevaló játékmotort, akkor abból a lehető legtöbb lét akarják kifacsarni – legalábbis mással nem nagyon tudnám magyarázni azt a kalandjáték-dömpinget, amit nekik köszönhetünk. Még alig múltak el a vámpírfogak által tépett sebeink nyomai (Dracula II – The Last Sanctuary), illetve csak az imént akasztottuk végre szegre a lasz-

text



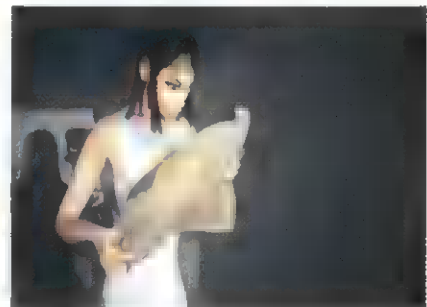
■ Mondtam már hogy péntek van? És tizenharmadika... Nyau!

kémruhákat (Louvre – The Final Curse), máris itt ■ következő játék, melynek a kalandok kedvelői rögvést neki is láthatnak.

Az Egypt 2 hasonló irányítással rendelkezik,

mint az eddig megjelent Cryo kalandjátékok, bár akad némi eltérés ■ korábbiakhoz képest. Pozitív változásnak tartom azt, hogy a nálunk lévő tárgyak megtekintéséhez, illetve használatához nem kell egy másik képernyő megjelenését (és egyúttal a töltőgési időt) kívárnunk, hanem egy gombnyomásra, a képernyő

alján egy scrollozható sorban jelennek meg a nálunk lévő tárgyak. Kevésbé tetszett ■ a változtatás, hogy – ■ Louvre-ral ellentétben – nincs lehetőségünk bárholonnan, a térkép segítségével egy lépésben



■ Ez meg mi? Meghívó a Cyberbeauties ie. 2001-re?

eljutni egy másik olyan helyre, ahol már járunk. Ez borzasztóan vontatottá teszi a játékot, főleg ha egymás után kell ugyanazt az utat megtennünk többször is. Érdekes módon az

Sajnos a játék készítői úgy próbálták a kalandorok játékra szánandó óráinak számát növelni, hogy a végrehajtandó feladatok miatt lehetőleg minél többet kelljen mászkálni.

Egypt 2-be, belekerült egy „Visit the City” üzemmód is, melynek segítségével szabadon bejárhatjuk Heliopolis városát, és megismerkedhetünk az ókori egyiptomiak használati tárgyaival, kultúrájával. A tárgyakra kattintva információkat tudhatunk meg róluk és használatukról. Ezek a szövegek akár egy internetes oldal, hypertext-szerűen vannak összeállít-

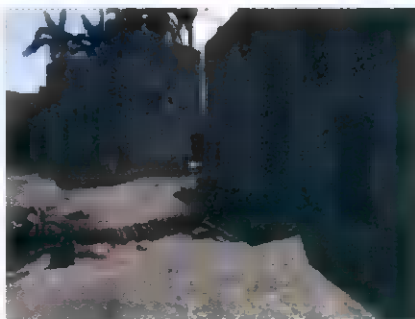
va, így könnyedén navigálhatunk a sok olvasni-
való között, ■ kiemelt fontosabb dolgokra kattintva azokról bővebb információt kapunk. Így nevezhetjük az Egypt 2-t „egyét fizet-kettőt kap” csomagnak is – adott árért megkapjuk magát a játékot és az ismeretterjesztő programot is. Am minket per pillanat – gondolom – leginkább a játék érdekel, térjünk is vissza arra.

Irány az ókori Egyiptom Bubastis nevezetű városa, ahol a gyógyító Tífet (ezek volnánk mi), aki egyben Sakhmet felszentelt papnője is, épp furcsa álmat lát, melyből hirtelen felriasztja ■ dörömbölés az ajtaján. A zajt egy futár okozta, aki egy expressz levéllel „örvendeztet” meg minket, melyet nevelőatyánk, Djehouty küldött. A levél szerint Djehouty nagyon beteg, és látni kíván minket, amilyen gyorsan csak lehet. Miután gyorsan összeszedtünk minden olyan dolgot, amire szükségünk lehet, számárára ülünk és meg sem állunk Heliopolisig. Itt rögvést egy régi ismerősbe botlunk, aki segítségül egy térképet nyom a kezünkbe, majd gyorsan útbaigazít minket.

A ház emeleti teraszán találjuk Djehouty-t, aki – igazolva a levelében írtakat – tényleg nagyon betegnek néz ki. Sajnos a tünetei alapján nem tudjuk azonosítani ■ betegségét, így meggyógyítani sem tudjuk, ám közösen kitaláljuk, hogy ■ templom archívumában utánanézzünk, hátha találunk valami ősi papiruszt, ami segít. Innen kezdődik Tífet (majdnem) végtelen ide-oda cirkálása Heliopolis utcáin.



■ A V.I. Ramszesz brigád feszített tempóban dolgozik



■ Itt is az UPC fektet kábelt? Ja nem, ■ csa-csi.



■ Öcsi, neked még a szemed se áll jól!

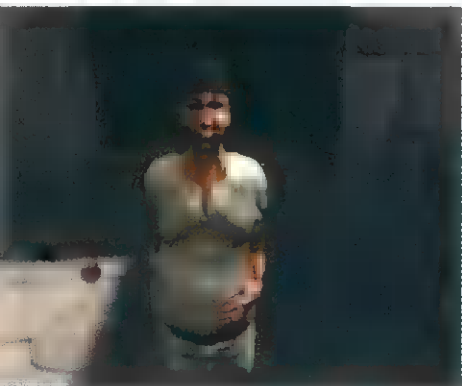


■ Ez az a lépcső, amit Tífet még JÓPÁRSZOR meg fog mászni

Sajnos a játék készítői úgy próbálták a kalandorok játékra szánandó óráinak számát növelni, hogy végrehajtandó feladatok miatt lehetőleg minél többet kelljen mászkálni, akár ugyanazon az útvonalon többször is. Például mikor bemennék a könyvtárba, megállít egy irnok:

- A könyvtárba belépők nevét fel kell írnom, e nélkül nem léphet be senki!
 - Rendben, írjad!
 - De nincs tollam, ■ teremben hagytam...
 - Eh! Várj, idehozom...
- Ekkor átcaplatunk az irnokiskolába, felkapjuk a tollat és odavisszük neki.
- Tessék itt a tollad.
 - Izé... tintám sincs.
 - Mi a \$&@#?! (Cartman itt már lelépett volna...)

És ekkor szépen visszaballaghatunk a tintaért az irnokiskolába, majd vissza, és ekkor konstatalhatjuk, hogy a belépők nevének felírása már nem szükségeltetik... ARGH! Érdekesnek találtam, hogy egy papnót – aki ráadásul képzett orvos is, tehát valószínűleg nem közember – egy akármilyen mezei kis szolgáló simán csicskázthat, feltartóztathat, illetve ellentmondhat neki. A törökönyvből valahogy nem jött át ez a fenenagy liberalizmus az egyiptomi birodalomnak... Ezekon ■ helyeken sokért nem adtam volna, ha a pointer hirtelen átvált célkeresztre... A szomorú sajna az, hogy az ilyen küldöncszolgának való feladatokkal tengernyi időnköt lopják el, a templom és Djehouty háza közötti utat immár csukott szemmel is megjárom. A

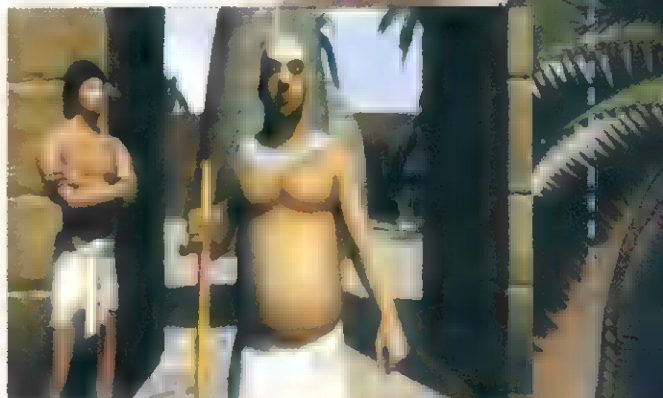


■ Na ő az, akit utálni fogtok, de nagyon ám!

sok mászkálás egyhangúságát néhol kisebb minijátékokkal dobják fel. Ezek azonban nem túl nehezek, és segítséget is kapunk hozzájuk. Az elsőhöz akkor lesz szerencsénk, mikor a könyvtárhoz próbálunk eljutni. Miután elhoztuk amit találtunk és nevelőapánkkal megtárgyaltuk ■ megszerzett információt, lassan kezd körvonalazódni a fejünkben, hogy itt nem csupán az ő betegségéről van szó, hanem valami sokkal nagyobb horderejű esemény készül. Így hát értesíteniük kell ■ főpapot, akihez – természetesen – nem sikerül elsőre bejutnunk, csak Djehouty ajánlólevele nyitja meg az utat előttünk. Itt vettem észre, hogy a játék nemcsak hogy vonatott a sok mászkálás miatt, hanem annyira lineáris, hogy amíg valamire nem lesz szükségünk, azt addig nem vehetjük föl (teszem azt az üres papiruszokat nem kaphatjuk fel, amíg nevelőatyánk nem kéri), ennek következtében még többet kell mászkálnunk... Amikor végre bejutunk a főpaphoz, ő nem igazán ad hitelt a szavainknak, úgyhogy bizonyítékokat kell szereznünk neki, állításaink alátámasztásául. Ezek persze még több, önfeledt mászkálást ígérnek Heliopolis kies – vagy inkább kietlen? – utcáin. Na nekem valahol itt lett elegendő ebből ■ monstre kenyelfutásból.

Az Egypt 2-t mindenképp visszalépésnek érzem az előtte megjelent Louvre-hoz képest. Se vizuálisan – sajnalom, de engem Heliopolis („a Nap városa”) leginkább egy lepukkant harmadik világbeli nyomortelepre emlékeztet –, sem pedig játéktechnikailag nem éri el azt a szintet, amit az elődje. Jó lett volna, ha ahelyett, hogy egy ilyen csinos kis multimédiás óegyiptomi kalauzt – ami még nem is lenne egy rossz ötlet, hisz így van értelme ■ játékot ■ végigjátszás után is néha elővenni – préselték bele a játékba, inkább magára a játékra fordítottak volna több figyelmet. Én tudom, hogy a legtöbb kalandjáték cselekményének váza az, hogy az ember az A pontban megtalált tárgyat ■ pontban használja, illetve utána beszéljen C-vel, de amennyiben ezt ilyen kínzóan monoton cselekményekbe burkolják, mint itt, akkor a produktum fogyaszthatósága erősen megkérdőjelezhető. Pozitívumként maximum az átvezető animációkat tudnám megemlíteni (már ha nem töltené be a játék harmincadszor is, mikor a templomba, vagy akárhova érkezünk...), főleg Tífet megformálása sikerült nagyon jól, igazi egzotikus szépséget köszönhetünk a Cryo animátorainak.

Aki mindezek ellenére mégis nekigyürkőzik a játéknak, annak 10-15 órányi időtöltést biztos nyújt az Egypt 2, hisz a játék nem könnyű (a szokásos tárgy meg nem találásából adódó elakadások itt is megnehezíthetik az életünket), ennek ellenére az előző Cryo játékoknál talán kicsit könnyebbre sikerült. Türelmebb kalandjátékosoknak esetleg szórakoztató is lehet.



■ Van egy tippem, hova lett a gabona ■ magtárból



■ Tífet ebből a szögből tiszta Lara

■ POZITÍVUM

- Érdekes (ha nem is túl eredeti) történet
- Tífet nagyon kellemes jelenség
- Információk ■ ókori Egyiptomról

■ NEGATÍVUM

- Túl sok üresjárat
- Ingerszegény környezet
- Gagyi küldetések

■ BARÁTOK ÍRÁSA

■ Dracula	01/09	82%
■ Louvre The Final Curse	01/10	82%
■ Egypt		

GRAFIKA ██████████ 73 %
HANG ██████████ 70 %

ÉRTÉK ██████████ 71 %

■ 1 játékos ■ PAL ■ www.cryo-interactive.com

Draco

draco@chello.hu

BLOODY ROAR 3

■ DEAD OR ALIVE JUNIOR

TÍPUS

KIADÓ

FEJLESZTŐ

MIDWAY

MIDWAY

2001.09. PAL

Kissé meleg pályára merészkedik, aki mostanában verekedős játékok üzleti siker reményében akar piacra dobni, és nem áll mögötte semmilyen támogató licenc (teszem azt képregény, vagy valami hasonlót). A játékot ugyanis olyan nagygyúkkal fogja összehasonlítani a t. közönség, mint ■ Tekken, ■ Dead or Alive, netán a Virtua Fighter aktuális része. Ez ülönösen igaz a játéktérmi masinákra, de mostanában – hogy ■ PS2 vitathatatlanul elsődleges platformmá vált – már ■ konzolokra is. A Hudson Bloody Roar-sorozatának harmadik része (az első kettő még PlayStationön jelent meg, '98-ban és '99-ben) pedig első ránézésre eléggé lúzernek számított ezekkel szemben, különösen annak fényében, amit az E3-on láttunk belőle (ahol udvariatlanul megkérdeztük, hogy ez PlayStation-játék-e vagy PS2).

Manapság kerettörténet nélkül már mit sem ér egy verekedős játék, és természetesen ezt

■ Bloody Roar sem nélkülözheti. Ezzel inkább most nem fárasztanám az olvasót. Egyrészt nyilván van neki elég baja enélkül is; másrészt a kategória kerettörténeteinek ugyanis mindig az a vége, hogy összejön egy halom szereplő, hogy

agyba-főbe verje egymást, lepofozza az aktuális főgonoszt, és boldogan éljen, míg meg nem jelenik a következő rész. Természetesen itt is erről lesz szó, de – ha valaki nem ismerné az előző részeket – a szereplőknél érdemes egy percre megállnunk, hiszen ez a játék legfőbb érdekessége: ezek a harcosok ugyanis ún. „zooantróp” lények, akik emberi formából képesek időlegesen valamilyen veszedelmes fenevadddá (tigris, farkas, öö... vakond, nyúl, stb.) átváltozni, és így harci képességeik messze a normál halandók fölé emelik őket.

Lehetőségeit tekintve a játék nem szolgál túl sok meglepetéssel, ha valaki játszott már hasonló játékkal, ugyanis a szokásos opciókat kínálja (Practice, Arcade, VS Battle, Survival). Nyilván célszerű a gyakorlással kezdeni, bár erre sok szükség nincs, ha valaki játszott már Dead or Alive-val. Az alapvető mozgások minden karakternél hasonlóak: a négyzet az ütés, az X ■ rúgás, a háromszög pedig ■ dobás előhozására szolgál, R2/L2-vel pedig oldalra tudunk kilépni. Az alapokon kívül minden karakter 10-10 speciális, csak rá jellemző mozgással rendelkezik. Ezeket különböző kombókkal hozhatjuk elő, amelyeket 6-8 ütéstől álló sorozatokká lehet fejleszteni – már amennyiben az ellenfél védekezése meg nem akasztja őket. A karakterek már alapállapotban is védekeznek, bár erősebb (Guard Breaker) támadásokat, csak az R1 gombbal blokkolva lehet védeni.

A játékban összesen 12 (+2 rejtett) karakter közül választhatunk, amelyeket a klasszikus japán stílusban alkottak meg, minden különösebb eredetiség igénye nélkül, néha már már plágiumba hajló módon: ■ Jenny nevű denevérlány és mozgása például kiköpött Anna Williams a Tekkenből, míg a Xion nevű főrösszaság mostanában nyilván átszerződött egy bizonyos Devil May Cry c. eposz Dante nevű főhősének szerepére... A karaktereknek egyébként természetesen ■ is megvan a maguk kis története, amelyre szokás szerint akkor derül fény, amikor Arcade-

módban választjuk őket. Teljes három darab állóképet láthatunk karakterünk drámai életének előzményeiből, némi szöveggel megspékelve, de ennél sokkal szebb, hogy miután teljesítettük a soro-

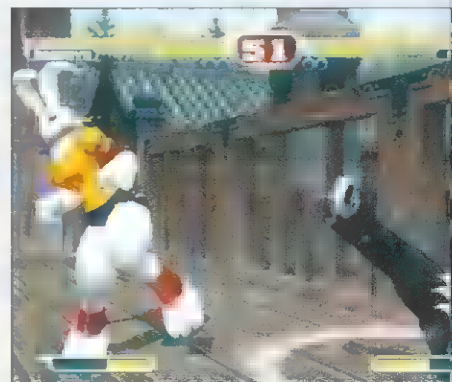


■ Szegény Kohryunak már igazolványképre sem tellett!

zatot, zárásnak is három hasonló stílusú manga stílusú rajzban gyönyörködhet – már akinek ez gyönyört okoz. (A legszebb az az egészben, hogy a nyitó és záróképek nézegetése egyfajta extraktént szerepel a játékban.) Hát, izé: manapság azért legalább egy-egy

CG-mozi (netán egy videó) elvárható lenne legalább a befejezésnél, ■ Tekkenhez és a DoA-hoz képest ez valami szörnyű gagy.

Az Arcade módban egyébként nyolc véletlenszerű karaktert kapunk ellenfélnek, majd a kilencedik pályán kell lepofoznunk aktuális fölélségünket, Xiont, a Meg-nem-születettet (hirtelen így tudtam lefordítani az Unbornrt). Ha esetleg a nagy menetelésben beleszaladnánk egy vereségbe, akkor természetesen 10 másodpercen belül folytathatjuk a menetelést tovább, de ilyenkor elveszik a lehetőség a rejtett karakterek előhozására. Őket ugyanis csak akkor kapjuk meg, ha folytatási lehetőség felhasználása nélkül romboljuk le az arcukat. Az első a Kohryu, a Vasvakond nevű arc lesz, aki véletlenszerűen bukkan fel az ötödik pályán. Vele mondjuk nem nagyon erőltették meg magukat az alkotók, mert kinézetét leszámítva majdnem ugyanaz a repertoárja, mint Bakuryu, a Vakond (illetve – Kohryuhoz képest – Vakond Light) nevű alap-karakter. A másik rejtett karaktert (Uranus, a Kiméra) akkor kaphatjuk meg, ha egy veretlen sorozat végén azonnal legyőzzük Xiont is: ez-

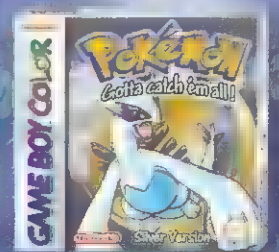


■ Ūristen! A rettenetes nyuszi lecsapta a szmokingos vakondot!

POKÉMON

Gotta catch 'em all!™

අඛණ්ඩව
පිටපත් කරමින්
A titok nyitja



HUGO BLACK DIAMOND FEVER

FEKETE GYÉMÁNTOK - DÁNUL

TÍPUS

KIADÓ/FEJLESZTŐ

LEVEZÉSI MEGNEVEZÉS

2001.09.12. PAL



Nekem nincs arachnofóbiám!

Adán ITE Média aranyos kis figurája, Hugo nem ma kezdte pályafutását. A helyi televízióban immáron több mint 10 éve fut egy interaktív TV-show, „Hugo the TV Troll” címen. Számítlan játék készült már főszereplésével különböző számítógépekre és konzolokra, az összes eladott példány száma mára már meghaladja a 4 milliót. A most megjelent játék sem úttörő a PlayStationön, ezen a platformon immár negyedik alkalommal kalandozhatunk Hugot irányítva.

Shylla, a boszorka ismét meg akarja kaparintani a világ feletti uralmat, de persze ezúttal is rajtunk áll, hogy beletörük-e a seprűnyele a dologba. Per pillanatot is azon törő gonosz buksiját, hogy a tökéletes receptet előállítva életre hívja a legördögibb erőket. Ehhez viszont szüksége van a ritka és értékes fekete gyémántra, melyet a Jungle Szigeten lehet megtalálni, ahol Kikuri barátaink is élnek. A Kikuknak nem ez lesz az első találkozása Shyllával (a harmadik epizódban már megismerkedhettek

vele és hűséges szolgálójával, a kicsit kétfalás Don Crocoval), és talán nem is az utolsó. Shylla és Don Croco vezette csapata behatolt a Jungle Szigetre, és rabzolgáskorba hajtva a Kikukat, kitermelteti velük az összes fellelhető fekete gyémántot. Mi ekkor lépünk be a képbe, hiszen barátunktól, a törzsfőnöktől expressz madárpostával érkezik a levél, hogy gyorsan kapjunk össze magunkat, és húzás a szigetre megmentés és felszabadítás ügyben.

Gyakorlatilag egy 3D-s platformjátékról van szó, melyet Hugo, a kedves kis troll bőrébe bújva nyomhatunk végig. Leginkább a Crash- és Spyro-játékokhoz tudnám hasonlítani a programot, és akiknek ezek a játékok bejöttek, az ebben sem fog csalódnai. Minden szint egy szépen megrajzolt animációval indul, melyen nyomon követhetjük a sztori alakulását.

Feladatunk több részből áll: gyémántokat kell gyűjtenünk, Kikukat kell megszabadítanunk rabláncaiktól, és természetesen mindközben igyekeznünk kell minél kevesebb szert kinyiffanni. Minden Kikut ki kell szabadítani, mert enélkül nem léphetünk tovább a következő pályára, azonban a gyémántok összegyűjtésénél sunnyoghatunk egy kicsit, mert az nem játszik ebben szerepet. Ilyenkor legfeljebb annyival rövidítjük meg magunkat, hogy nem kapunk bónusz életet. Sajnos, kénytelenek vagyunk csak hét pályával beérni, de ezek viszont nagyon jóra sikerültek, és helyenként igencsak agyvíz-hőfok növelők (egyébiránt három nehézségi fokozat közül választathatunk).

Első számú ellenségeink Don Croco „emberrei”, akik nem áttalanak karddal, puskával vagy akár egy svédfogóval is ellenünk támadni. Pánikra azonban semmi ok, mert ugyan mi csak egyetlen fegyvert birtoklunk, azonban igen hatásos a „szerszámunk”: egy ostorral szállhatunk szembe a latrokkal, ezzel aztán csapkodhatjuk őket rendesen. Persze nem nagy szám kicsézni őket, mert ha idejében lesújtunk, a kis szemeteknek esélyük sincs. A Kikuk kiszabadításával bónusz életet juthatunk, ha viszont bénázunk, és tasacsán lecsapoljuk az energiaszintünket, akkor a megatalkodott krokodilok kinyírása után hűlt helyükön egy-egy energiakulacsra bukkanhatunk.

Mentési pontok nincsenek a játékban, ellenben minden pálya végén kapunk pályakódokat, melyeket érdemes feljegyezni. Végig-



Most mi a fenét csináljak?



ügyeskedni azért ajánlatos az egyes pályákat, mert annyi élettel kezdjük a következő pályát, ahánnyal az azt megelőzőt befejeztük. Kedvenc menüpontom a „namégegyszer”, hiszen ha sikeresen kamikázát játszunk már jó ideje, ebből következően pedig alaposan megfogytak az életeink száma, csak rálépünk erre az opcióra, és – igaz, hogy az elejéről kell kezdenünk a szintet – azonban annyi élettel, ahánnyal a pályára megérkeztünk.

A játék hátránya, hogy holland, német és francia nyelven kommunikál csupán, de ez annyira nem bosszantó, mivel sok információra nincs szükség a játék végigjátszásához – maximum a történetet nem érti az, aki nem beszél az említett nyelveken. Végzőként csak annyit: érdekes, hogy némely fejlesztő csapatnak mindig sikerül minőségi munkát kiadni a keze alól...

Anit@
anita@vogel.hu



A helyzetet kérik nem félreérteni...



Azt a svédfogós hétszentségedet, azt!



POZITÍVUMEI

- Nagyszerű kis platformjáték szinte minden elemében
- Helyenként lehet vele küszködni, nem túl könnyű

NEGATÍVUMEI

- Nagyon rövid, a hét pálya nagyon kevés
- Ha meghalsz, elég érdekes helyre tölt vissza
- Inkább a fiatalabb korosztályt célozza meg, ezért néha kicsit gyerekesnek hat

BARÁTOK KÖZT

- | | | |
|--------------------------------|-------|-----|
| ■ Spyro - Year of the Dragon | 00/01 | 81% |
| ■ Hugo - Black Diamond Fever | | |
| ■ Tintin Destination Adventure | 01/11 | 62% |

GRAFIKA ██████████ 81 %

HANG ██████████ 50 %

ÉRTÉK ██████████ 76 %

1 játékos PAL www.ite.dk



■ Stelea mindent megtesz, hogy ■ románok ne szenvedjenek súlyos vereséget...



■ ...mindent azonban ő ■ háríthat...



■ ...és ■ 92. percben kiderül, hogy ötször kellett maga mögé nyúlnia

FIFA 2002

■ A MÚLANDÓ DICSŐSÉG LASSÍTOTT FELVÉTELEN

TÍPUS: KIDÓ | KIADÓ: EA GAMES | FEJLESZŐ: EA GAMES | ÉRTÉK: 74% | 2001.10.30 NTBC 2001.11.02 PAL

Kíváncsian ültém le a FIFA 2002 PSX verziója elé, s az ■ gondolat motoszkált ■ fejemben, hogy ■ kedves, öreg, ám mára már megkopott hardverből vajon mit is tudtak kihozni az EA Sports programozói. Különösen annak tükrében érdekelt ■ dolog, hogy ■ nagy testvérré készült változat sem nyerte el maradéktalanul ■ tetszésemet (bár ennek legnyomósabb oka bizonyos TIF 2002 volt).

Tulajdonképpen egy lebutított verzióról van szó – de semmiképpen nem mondhatjuk azt, hogy az adott géptípus lehetőségeihez és korlátaihoz igazítva – mindjárt ki is derül, miért. Mivel az előző számban már írtam egy tesztet a PS2-es FIFA-ról, most inkább felesleges ismételtetés és szócséplés helyett inkább ■ különbségekről és az egyedi sajátosságokról fogok regélni.

Nos, ami első látásra szembeszökő egy játékokban, az mindenképpen a grafika. Ha jobban megnézzük, nincs is ezzel semmi gond, a program (már csak a hagyományából adódóan is) valóban a legszebbek közé tartozik – természetesen figyelembe véve a PlayStation grafikai adottságait. Ugyan jóval darabosabbak ■

játékosok, pixelesebbek ■ textúrák, kevesebb a különleges effektusok száma – de ide kívánczó példával élve, ne várjon az ember ■ magyar bajnokságban egy Real Madrid-Barcelona szintű rangadót. A mai trendet figyelembe véve már azért is hálásak lehetünk, hogy egy kifutófélben lévő konzolra egyáltalán elkészítették a játékot.

Valamivel azonban nagyon nem vagyok kibékülve: az egy dolog, hogy egy program jól fest – de mit sem ér az egész, ha a mozgathatóság elmarad az élvezhetőség szintjétől. Jelen esetben sajnos a képráfrésztés egész egyszerűen katasztrofális, és ez tönkrevágja az egész játékot. Az előző részekből visszaköszönő Game Speed opció ugyan itt is megtalálható (rakjuk is fel rögvést „faster” állapotba), de ez semmit sem csiszol a mozgathatóság folyamatoságán, ebben az esetben pusztán gyorsabban szaggat. Nem tudom, minek róható fel ez az óriási hiba, ■ gép idejétmúlt hardverének, mely már nem képes megbirkózni a feladattal, avagy programozói tehetetlenségnek, mindenesetre az EA Sports tesztelői itt és most kapnak egy feketepontot – véleményem szerint nem szabadna kiadni úgy egyetlenegy játékot sem, hogy egy ilyen, ■ hangulatot nagymértékben befolyásoló tényezőre nem fektetnek megfelelő hangsúlyt.

Természetesen ■ is megváltoztatták az irányítást (pontosabban a passzok és a lövések) egész rendszerét – lévén a fejlesztők erre hegyezték ki az egész 2002-es sorozatot. Itt ugyancsak jelentős ■ különbség (mármint ■ régebbi részekhez viszonyítva), még ha nem is oly látványos, mint a PS2-es változat esetében. Ugyanúgy tőlünk függ a passzok és az indítások, emelések erőssége és irányítása (sőt, ugyanolyan nehéz is kivitelezni őket), itt azonban nem láthatóak a beinduló játékosok futásának irányát jelző színes vonalak. Tulajdonképpen nem oszt, nem szoroz – olyan ol-tári nagy jelentősége nem is igazán volt, igazság szerint csak látványosabbá tette a dolgot. A véleményem egyébként nem változott az eltelt idő alatt, egész egyszerűen nem vagyok hajlandó kibékülni ezzel az újfajta felfogással. (Ha már itt tartunk: a leseket természetesen figyelembe veszi a gép, azonban hiányzik a leskamera.)

Az audio résszel kapcsolatban is ambivalens érzéseim vannak: egyfelől különösebb panaszunk nem lehet, hiszen a két változat között egyetlen eltérés sincsenek, a kommentár jól dolgozik és egyáltalán nem késik, ■ zene itt is

manapság divatos bandák/DJ-k számaiból összeválogatott audio trackekből áll. Ellenben, ha a FIFA 2001-et vesszük viszonyítási alapul, a kommentátor szinte teljesen ugyanazzal a szókincsrel rendelkezik – itt tehát érdemi változás nem történt.

Ami ■ választható csapatok számát illeti, mindenben megegyezik a két program – az egyetlen eltérés itt az jelenti, hogy a kisebbik változatban nem szerkeszthetünk magunknak csapatot. A múltkoriban számban többször megemlített FIFPro licenctermészetesen ez a játék ■ tartalmazza (lévén az EA, mint cég vette meg ■ valós játékosnevek felhasználhatóságának jogát). A bajnokságok, tornák, kupák, világbajnoki selejtezők száma, rendszere is ugyanolyan, itt sem tapasztalható különbség.

Egy kicsit el lehetne filozofálgatni azon, most jö-e nekünk, hogy kiadták ezt az új FIFA-t a PSX-re vagy sem. Örülünk, hogy nem felejték el véglegesen az öreg masinát, hogy szép és megújult, átalakult. Szomorkodjunk amiatt, hogy nagyon úgy tűnik, inkább az újabb generációs konzolokra fókuszáltak a fejlesztés során, hogy a nagymúltú sorozat ilyen véget ér (erős a gyanúm, hogy a következő évadban már nem lesz hozzáférhető ezen ■ platformon), hogy ennyire szaggat, és ezért a hangulata ezáltal a béka fekeke alatt van. Sajnos nem tudom tiszta szívből ajánlani, főleg azoknak nem, akiknek a tavalyi rész megvan – nem érdemes megvenni az újat, hacsak nem vagy megszállott gyűjtője a sorozatnak. Egyszerűen nem méltó ■ nevéhez.

Kozi
kozi@vogel.hu



■ Szegény Iuliano! Sárgaságban szenved...



POZITÍVUM

- Jelentős változások a tavalyi részhez képest
- Pofás darab, a hardverkorlátok ellenére
- Megjelent PSX-re is

NEGATÍVUM

- Istenesen szaggat
- A kommentár szinte nem változott semmit
- Az előd élvezetesebb, mint az utód

BARÁTOK KÖZT

- This Is Football 2 2001/03 84%
- FIFA 2002
- UEFA Challenge 2001/06 72%

GRAFIKA 70%

HANG 75%

ÉRTÉK 74%

■ 1-8 játékos ■ PAL ■ www.fifa2002.com

HOT WHEELS EXTREME RACING

■ FEJEKET BEHÚZNI!

TÍPUS: KIJÁRÓ/RSZLEBZTŐ THQ MEGNEVEZÉS: 2001. 10. 12. PAL



■ Hmm. Rosszat sejték...

Réges-régen, a messzi-messzi Dél-Californiában, valamikor még a múlt század kódos hatvanas éveiben, egész pontosan 1968-ban indultak világhódító útjukra a Hot Wheels modellek, a Mattel cégnek köszönhetően. Hihetetlen, hogy a Hot Wheels napjainkban több mint 15 milliós rajongótáborral dicsekedhet, még meglepőbb, hogy tagjai nem csak a fiatalabb korosztályból kerülnek ki.

Playstation platformra is megjelent már egynehány HW program, és bár eddig az EA keze munkáját viselte a fejlesztés, a THQ a felszabaduló licenceket egyből lenyúlta. Ők extraként a következő csavart vitték a játékba, hogy ne érezzük úgy, mintha ismét egy szimpla autóversennyel állnánk szemben: a járművek attól függően alakulnak át, hogy milyen terep következik a pálya előtt álló szakaszán. Ha úton vagyunk, autóban, ha víz-

be kerülünk, motorcsónakban, ha pedig a levegőt kell megzabolázni, akkor mindezt egy repülőgépből tehetjük meg.

A különböző terepekhez egy „fekete lyuk”-szerűsége áthaladva alkalmazkodnak a gépek. A járműveket – a kocsit, a hajót és repülőt – verseny előtt mindenféle cuccokkal turbózzhatjuk (különböző teljesítményű motorok, lengéscsillapítók, ilyen szárnyak, olyan felnik, stb.), azonban vigyázzunk, mert ezek plusz súlyként is jelentkeznek, és ha nagyon megnehezítjük a gépet, igencsak körülményes feladat lesz a többieket utolérni.

A pályák elég változatosra és nehézre sikeredtek. Háromféle versenymód közül választhatunk. A Time Trial módot azért érdemes közelebbről szemügyre venni, mert így felmérhetjük, melyik „jármű” mit tud, és nem utolsósorban a pályákat is megismerhetjük (melyiken melyik járműünket érdemes tuningolni). Az Arcade módban egyszerűen versenyezhetünk a többiek ellen, de a Championship is a szokásos sémákon alapul. Miután az alaptól indítható egy versenyt megnyertük, további kupákért indulhatunk hadba, amelyek elhódítása elég nehéz feladat lesz.

Hogy mégse lássuk annyira reménytelennek helyzetünket, a készítőik néha a segítségünkre siettek, és a pályák néhány pontján gyorsítókat helyeztek el – de legtöbbször olyan lehetetlen helyeken, hogy szinte semmi értelmük.

A játékot Multiplayer módban ketten is játszhatjuk, ahol 12 pályán zúzhatjuk az ellenfelek és persze pajtikánik agyát. Ezek felépítésükben nagymértékben különböznek a Single Player mód pályáitól: elég változatosak, a bajtalan csak annyi velük, hogy mindig ki kell ugrani a menübe ha másik pályát akarunk kezdeni, mert automatikusan nem tölti be a gép a következő terepet.

A helyszíneket most is teleszórták mindenféle okossággal: folyamatosan szedhetünk fel különféle rakétákat, gránátokat, gépfegyvereket, aknákat, melyekkel megkeseríthetjük az ellenfél életét, de ez természetesen vice versa működik – vagyis nem árt, ha figyelünk a hátsónkra. Megrongált lelkivilágunkat a Health cuccok felszedésével javíthatjuk, de persze ebből nem túl sokat szórtak el a pályákon. Halálfejeket annál inkább, amiket nagy ivben kerülünk ki, mert – egy szívmengető rohógés kíséretében – szinte az egész energi-

ánkat leveszi, ha belerohanunk. A kérdőjeles buborékok is csalogók: ezeknél is bukkanhatunk hasznos cuccra, azonban az is rejthet halálfejet. A zöld „pacnik” kikerülése is melegen ajánlott, mert eléggé megkergül az autó, ha sikerül belekormányoznunk.

A játék irányítása egyébként nem tűnik valami nehéz feladatnak: ha az említett zöld pocsollyakkal vigyázunk, egy-két kör után már biztosan urai lehetünk a gépnek. A rajtot ellenben igen nehéz elkapni (Schumi barátunk is így lehet ezzel, amikor a rajtok elején besül).

A Hot Wheels legújabb tagja mit sem veszített értékéből, hogy a licenc a THQ kezébe került, a fejlesztőknek semmi okuk a szégyenkezésre. Jó közepes kis játékot hoztak össze, elég jó grafikával, amivel igazán kellemes perceket tölthet el mindenki, aki szereti az ilyen stílusú játékokat.

Anit@
anita@vogel.hu



■ Na, ez a beszipantós tekete lyuk!

■ POZITÍVUM

- Jól lehet tuningolni a járműveket
- Elég sokáig szórakoztató marad
- Multiplayerben nagyon jó

■ NEGATÍVUM

- Már százszor már lerágott csont, semmi eredeti ötlet, csak egy szimpla klón
- A kupákat elég nehéz megnyerni

■ BARÁTOK KÖZT

Looney Tunes Racing	01/03	80%
Hot Wheels Extreme Racing		
Nicktoons Racing	01/11	76%

GRAFIKA ██████████ 76%

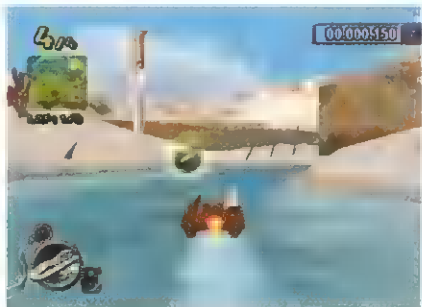
HANG ██████████ 73%

ÉRTÉK ██████████ 78

■ 1 játékos ■ NTSC ■ www.thq.com



■ Párosan szép az élet



■ Ezt a kést vágnám mindenki hátába, aki előttem van!



■ Ez az, amit ritkán látunk a játékban: Health – ráadásul egyszerre kettő!

Play-Co

konzol kis- és nagykereskedés
1088 Bp. Rákóczi út 27/a Tel: 483-0010
Nyitva tartás: H-P: 10-18 Cs: 10-19 Sz: 10-13
E-mail: play-co@freemail.hu



**Karácsonyi
PS2 akciól
Hihetetlen
árzuhanás!**

Hívj!

PS 2 kiegészítők akciós áron!



**Dualshock
eredeti
Sony pad**
8.490.-



**BMB
eredeti
memocard**
9.900.-



**Skillz
Extreme
Pad**
4.990.-



**Skillz DVD
Remote
távírányító**
5.990.-

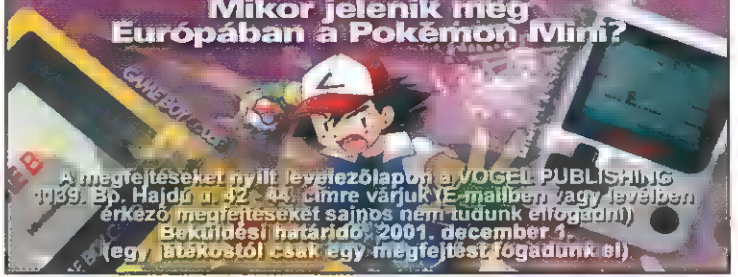
XBOX PS2 ...és még sok minden más
rendkívül kedvező áron! Dreamcast

Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

Nintendo játékok!

Azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre, 1db Gameboy Color (Pikachu edition), és 10db Super Mario Bros stílusú (Mini Classic Games) kulcstartós játékot sorsolunk ki.

Mikor jelenik meg Európában a Pokémon Mini?



A megfejtéseket nyílt levelezőlapon a VOGEL PUBLISHING 1139. Bp. Hajdú u. 42-44. címre várjuk (E-mailben vagy levélben érkező megfejtéseket sajnos nem tudunk elfogadni).
Beküldési határidő: 2001. december 3.
(egy játékostól csak egy megfejtést fogadunk el)



Videojátékok, játékprogramok, játégek és tartozékok óriási kínálata vár rád!

SPILELAND

Nálunk kipróbálhatod, amit vásárolsz!

Hihetetlenül olcsó áron PSX 2 alapgépi

PS one: 33 900 Ft

▼ memória kártya

PSX1 1 Mb: 1390 Ft

PSX1 8 Mb: 3490 Ft

Dreamcast 2 Mb: 2990 Ft

NTSC kábel: 1490 Ft

Hívj!

ÜDVÖZLÜNK A SPILELANDBAN!

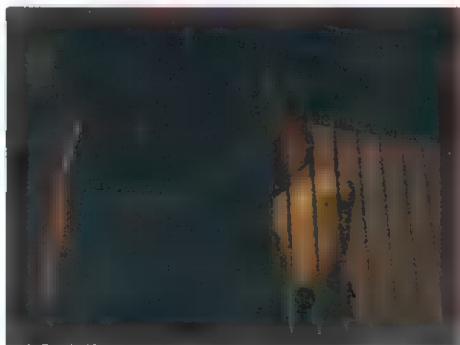
Nyitva tartás: hétfőtől-péntekig: 11-19h-ig
szombat: 14-17h-ig vasárnap: 14-17h-ig

cím: 1046 Budapest, Galepp u. 1.
Tel: 06 20/385-1561

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X VÉGIGJÁTSZÁS

Mivel az eddigi leghosszabb Resident Evilhez próbálunk meg az alábbiakban segítséget nyújtani, nem engedhetjük meg magunknak azt ■ luxust, hogy egy „itt mentsél, amott lödd le a zombit” típusú végigjátszást prezentáljunk hozzá. ■ továbbjutáshoz szükséges dolgokra hívjuk ■ figyelmeteket, így például nem ejtünk szót a lőszercsomagok, vagy ■ mentéshez szükséges írógépszalagok hollétéről. (Miert is tennénk: a tárgyak alapvetően nincsenek eldugva, sőt a felvehető cuccokat többnyire csillag jelzi.)

A BORTONRÉSZLEG



A sötét cellában először is csináljunk világságot, s tartsuk az öngyújtónkat a cella előtt ácsorgó alak arca elé, aki nem más, mint az a fickó, aki Claire-t elkapta.

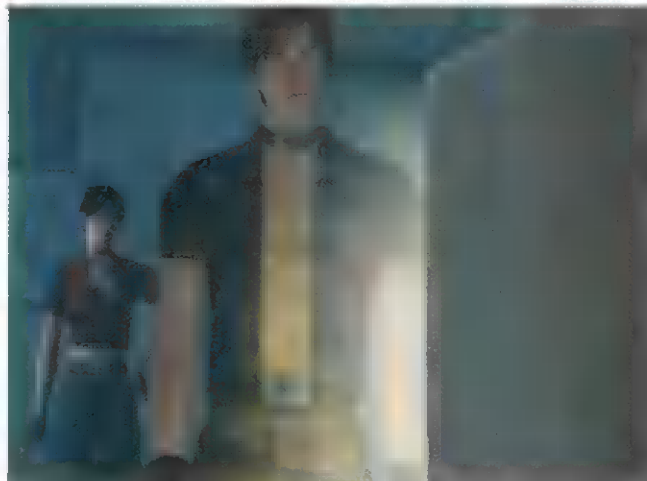
Rodrigot szemlátomást megvisselte a szigetét ért támadás, és

„most már minden mindegy” alapon kiengedi hősnőnket a cellájából. Vegyük fel a kést, mert a temetőben rögtön szükségünk van rá. (Próbáljuk a zombik lábát elmetélni vele.) Kis incidenst követően jutunk egy pisztolyhoz, amikor is találkozunk Steve-vel, aki egy pillanatra zombinak nézi Claire-t is.

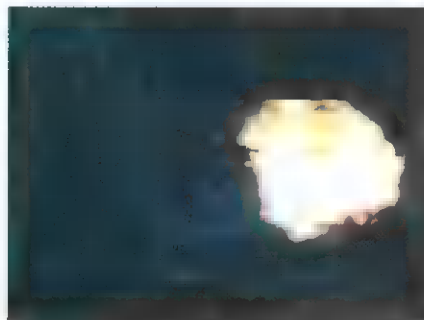
A barakkba csak akkor menjünk be, ha szükségét érezzük egy pár M-100P pisztolynak. (Frankón irthatjuk vele ■ zombikat, de csak egy tár erejéig.) A ház mögött van az átjáró az őrség épületéhez, ami fémezérkelő biztonsági rendszerrel van ellátva. Hogy átmehessünk e folyosón, előbb minden fémcuccot – még az öngyújtónkat is – be kell helyeznünk a megőrző ládába.



A KULCSMÁSOLÁS



A számítógépszobában ismét Steve-be botlunk: a beszélgetést követően vegyük ki az asztal titkos rekeszéből az sólymos emblémát, illetve húzzuk meg a kart a panelon, hogy azzal felnyissuk az épület zárjait. A szomszédos szobába visszatérve indítsuk be a duplikáló gépet, és helyezzük be ■ scanner részhez az emblémát. (Már csak alapanyag kéne a bele...) Ügködésünknek hála nyílik a garázsajtó, ■ néhány zombi társaságában egy tűzoltó készülékre lelünk: utóbbival oltjuk el az égő teherautót, és vegyük fel ■ alumíniumtáskát. (A guillotine alól egy kulcsot is elhozhatunk, amivel levehetjük a barakk melletti átjáróról a lakatot, s így nem kell megkerülnünk később újra az épületet – ez pedig a zombi kutyák miatt nem egy hátrány.) Keressük meg ■ táskán a csatot, s nyissuk ki: így jutunk hozzá ahhoz a különleges anyaghoz, amit nem érzékel



■ fémdetektor, s amiből így az embléma másolatát kifaraghatjuk. Az emblémával nyílik a nagykapu (ott, ahol Steve-vel találkozunk), s mehetünk tovább ■ hidhoz. Minthogy ■ poroltó kiürült, a lángoló résznél úgy menjünk át, hogy rátöljük ■ ládát a tűzre.



A KASTÉLY



A hid túloldalán egyenesen továbbhaladva az Ashford kastélyhoz érkezőnk, ami előtt egy Navy jelvényt találunk. Erre még so-
káiig nem lesz szükségünk, úgy-
hogyan helyezzük is el a kastély emeletén a gyűjtőládában, ott, ahol a mentési pont is ta-

lálható. Ugyanott egy kisasztalt eltolva egy kártyához jutunk, amiről az NTC0394-es kódot olvashatjuk le. Ezt üssük be a hall számítógépébe, amivel kinyitjuk az ÉNY-i ajtót. Közben a WC-be benézve egy alumínium táskára lelünk, amit viszont még nem tudunk kinyitni. (A denevéreknek csak sétálva haladjunk előre, így nem riasztjuk fel őket.) Az É-ra megnyitott ajtó egy folyosóra vezet, ahol egyelőre csupán egy ajtón lehet bemenni. A kiállított játékmodelleknél a villogó gombot megnyomva egy fontos mozi nézhetünk meg a kastély gazdájáról, majd egy titkos helyiség nyílik meg. Vegyük fel a kormánykereket, továbbá megpróbálhatjuk a Lugereket is, de minthogy utóbbi próbálkozásnál csapdába esünk, kénytelenek vagyunk visszatenni a pisztolyokat. Steve mondjuk már nem ilyen okos: amikor a kastélyból távoznánk, az ő kiáltására figyelhetünk fel. Siessünk vissza megmenteni: a gázkamra kezelőpultján mindössze két pisztolyt kell aktiválnunk. A főbejáratnál ezután Alfred Ashforddal ismerkedhetünk meg, s ezután hagyhatjuk el az épületet.



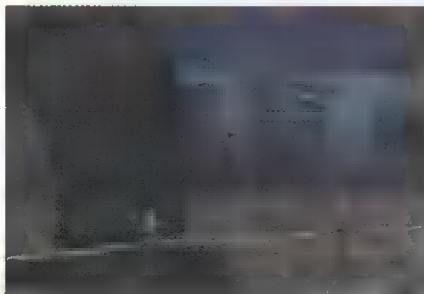
A REPULOHANGAR



Az udvaron az ellenkező irányba menjünk, mint amerről korábban jöttünk, s így a tengeralattjáróhoz jutunk, ami a kastély alatti komplexumba visz minket – mi-helyest működtetjük a tengeralattjárót hívó panelt, amihez a kormánykereket kell beilleszteni, majd elforgatni. A tengeralattjáró belsejéből vegyük fel a plusz két „zsebet” adó oldaltáskát, és merüljünk. Az elágazó irányoknál a jobb oldali ajtót válasszuk, s hamarosan a hangár rakodó területére érkezünk – a denevéreket az öngyújtóval távol tarthatjuk. A teherlift mellett egy kisebb liftet is láthatunk a sarokban: az az a helyiség kezelőpultjához. (Onnan tovább is mehetünk a hidat felhúzó pulthoz, de azzal egyelőre még nem tudunk mit kezdeni.) Működtessük a rakodódarut, pakoljuk el a teherlift kapcsolójától a ládát. A teherlifttel néhány zombit hívhatunk fel, de ezzel érkezik a biohazard kulcskártya is.



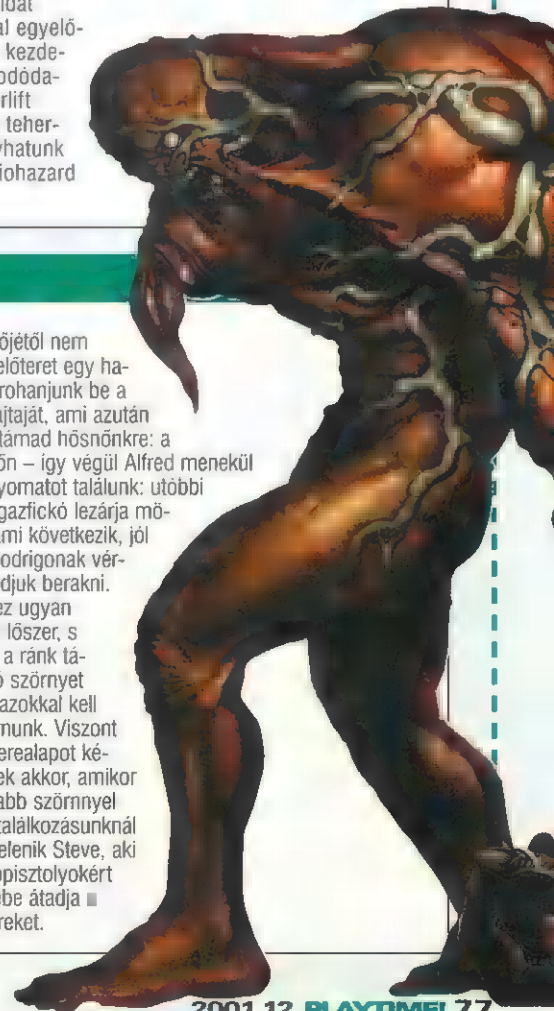
A KATONAI KIKÉPZŐ KÖZPONT



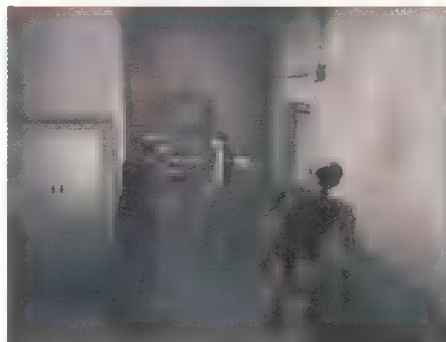
Térjünk vissza a börtönhöz vezető hidhoz, amelynek hidfőjétől nem messze található a katonai kiképző központ bejárata. Az előteret egy hatalmas hernyó túrja fel, de ne foglalkozunk vele, inkább rohanjunk be a házba. A biohazard kártyával nyissuk ki a folyosó távoli ajtaját, ami azután újra le is zárul mögöttünk. A kis udvarra kilépve Alfred rálámad hősnőnkre: a lézeres célzója elől fussunk el, majd siessünk fel a lépcsőn – így végül Alfred menekül el. A balkonszerűségnél egy zárt ajtót és egy kék cimernyomatot találunk: utóbbi helyét nem árt megjegyezni. Ha rohanunk Alfred után, a gaffikó lezárja mögöttünk az ajtót, s minthogy számítani lehet rá, hogy valami következik, jól jön a szürke ajtó mögötti mentőhely. Utóbbinál találunk Rodrigonak vérszcillapítót – bár momentán azt csak a gyűjtőládában tudjuk berakni. Menjünk tovább, s gyűjtsük be a géppisztolyokat, amikhez ugyan



nincs lőszer, s ezért a ránk támadó szörnyet nem azokkal kell kinyimunk. Viszont jó cserealapot képeznek akkor, amikor az újabb szörnyel való találkozásunknál megjelenik Steve, aki a géppisztolyokért cserébe átadja a Lugereket.



STEVE EPIZÓDSZEREPE



Végül is Steve nem csinál rossz üzletet, hiszen a konténerek tetejéről együttes erővel sikerül hőseinknek municciót is szerezni. Rögtön tesztelhetjük is a fegyvereket, ugyanis rövid időre megkapjuk Steve szerepét, akivel meg kell tisztítanunk

Claire előtt a terepet. Miután hőseink fellífteznek a létesítmény emeletére, visszacapjuk Claire irányítását, kövessük Steve-et. A szerelőműhelynél kicsit gyengének bizonyul a palló: visszazuhanunk a földszintre, ahol egy nem túl vidám jelenetben farkasszemét nézhetünk Steve apjával – vagy legalábbis azzal, ami lett belőle. A lift mellől ezen a szinten egy majdnem teljesen üres szoba nyílik, ahol egyrészt állást menthetünk, másrészt egy cimert találunk falon. A címerrel két dolgot tehetünk: a börtönrészlegnél használjuk a guillotine-nál, vagy balkonon, ahonnan Alfred vett minket célba. Talán maradunk ez utóbbinál: a szerelőműhelyből egy tankhoz léphetünk ki, s onnan visszamehetünk a kiképző központ főbejáratához.



A CIMERES KULCSKÁRTYA



A balkonnál a megfelelő helyen összeillesztve a dolgokat szerezzük meg a címeres kulcskártyát. Ugyanott találunk egy lejárót csatornába, ahol Steve-vel küzdöttünk, ott másik rácsot is felnyitva megszerezhetjük a gránátvetőt is. Utána irány a lift: az emeleten ugyanis szintén van egy másik irány a lift mellett. A kinyitott ajtó mögötti kezelőpultnál vegyük magunkhoz az Army jelvényt, majd vizsgáljuk meg a biztonsági monitort, ami a pillanatnyilag karantén alatt lévő laboratóriumot figyeli. Ha a kamerával ráközelítünk a csontvázas képre, egy számot (1126) olvashatunk le róla, s felfedezésünket követően megszűnik a karantén: a fertőzött levegő elszívása befejeződik. Utóbbinak az a gyakorlati haszna, hogy nyithatóvá válik a másik kártyás ajtó a főépületben: a barna ajtón keresztül rögtön le is rövidíthetjük az odavezető utat, hiszen a balkonra nyílik.



A LABOR

A labornál vegyük magunkhoz a nyilpuskát, ami egy elég fontos fegyver lesz későbbiekben, majd kódot az ajtón beütve magában a laborban is nézzünk szét. A csontvázas kép felvételét követően ismét karantén alá kerül a labor, ugyanis kiszökik egy albinoid szörny. Ne próbáljuk megölni, hanem inkább siessünk vissza a folyosóra, mielőtt újra lezáródna a biztonsági ajtó. Ekkor érdemes egy kitérőt tenni a folyosó végénél az öltözőkhöz is, illetve onnan a fürdőmedencéhez. A vízfolyás elzárásával ugyanis egy kulcsot vehetünk fel a medencéből, aminek segítségével puskaport szerezhethetünk a két biztonsági ajtó közötti helyiség egyik szekrényéből. A puskapor nyilpuskához való: egy újabb adagot találhatunk a kastély WC-jéből származó táskában, amit azonban csak akkor tudunk kinyitni, ha már van álkulcsunk. Visszatérve azonban a főbb teendőkre: a festményt ott kell helyére akasztani, ahol címert vettük fel.

Igy a létesítmény makettje válik láthatóvá, s egy aranykulcsot gyűjthetünk be.



A PRIVAT SZAKASZ

Az aranykulcsot a kastély földszintjén lévő folyosón tudjuk használni. A festményekkel teli teremben ismerős lehet a feladat: a helyes sorrendben kell megnyomni a képek alatti gombokat. Némileg bonyolultabb a fejtörő, mint a RE1-ben: életkor helyett az Ashford család a megoldás. A nővel kell kezdeni, majd a két gyereket tartó férfival folytatni, akit a vörös hajú követ a teáscsészével, majd a másik vörös, aki után a könyvet olvasó férfi jön, majd a háttérben a gyertyatartót kell keresni, és végül a nagy festmény az utolsó. Így egy váza kerül elő, aminek a belsejéből egy hangyafigurát szedhetünk ki – a királynőt.

Az emeleten, a mentési helynél vegyük elő végre a Lugereket, és illesszük őket helyükre: vagyis a foglalatba, ami mögött Alfred irodája rejtőzik. A számítógép kódot kér, aminek kiderítéséhez elméletileg az órával kell variálni egy feljegyzés útmutatása alapján (a kód: 1971). Így nyílik meg az átjáró a privát szakaszhoz, ahol a legfelső szintre kell felmennünk a lépcsőn. Miután kihallgattuk Alexia és Alfred beszélgetését, Alexia szobájában zárjuk le a zenedobozt, mire a baldachin felemelkedik, és felvehetjük az ágyról az ezüstkulcsot, ami a kastélyban két ajtót is nyit: az emeleten a casinót, valamint a földszinti folyosón az utolsó zárt ajtót. A tanácsteremből egy újabb címet vehetünk fel, amivel irányozzuk be most már a börtönrészleget – de előtte még vegyük magunkhoz a vérzéscsillapítót.



A BÖRTÖNRÉSZLEG 2

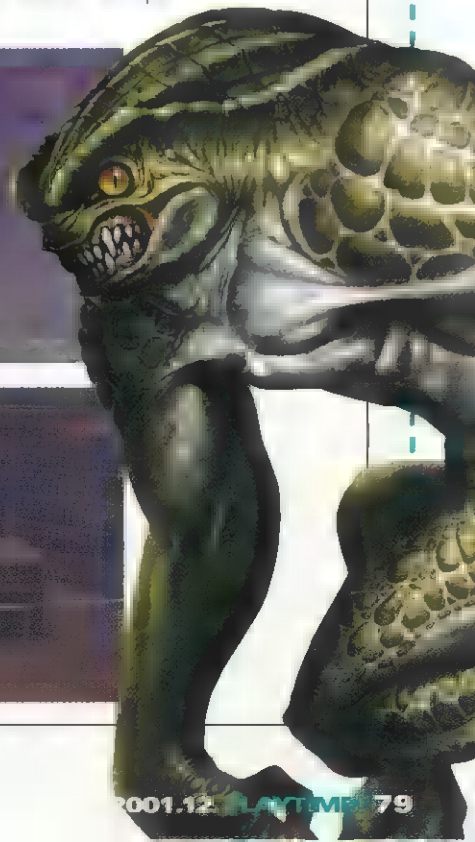
Mindenekelőtt vigyük el Rodrigonak a gyógyszert, mert cserébe egy sperhaknit kapunk, amivel az egyszerűbb zárat (így például a fellelhető táskákat) kinyithatjuk. Utána igyekezzünk a guillotine-hoz, s ott a címer segítségével nyissuk meg az átjárót a hullaházhoz. Dr. Mengele helyi reinkarnációjának rezidenciáján két fontos dologra lehetünk. Az egyik egy táska, ami olyan alkatrészeket rejt magában, amivel felfejleszhetjük a fegyverünket. A másik cucc magánál a „mesternél” van: a köpenyes zombi kinyírása után egy szemgolyót vehetünk fel, amit a modellezett emberi testnél kell a helyére beraknunk. Így egy titkos járat nyílik meg a kinzókamra felé, ahonnan továbbmehetünk a szobros terembe, ahol egy rozsdás kardot vehetünk fel. Amikor megpróbálnak elgázostani minket, gyorsan feszüljünk neki a kiemelkedő szobornak,

és forgassuk szembe a másikkal. Így egy jól ismert kinzóeszközt hozunk elő – illesszük bele a kardunkat. Miután leküzdöttük az alkalmazhatóságából előbújó pácienszt, vegyük fel a zongorahengert.



A PRIVAT SZAKASZ 2

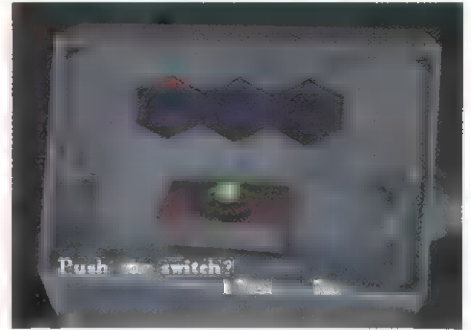
Zongora csupán egy helyen található: a casinóban. (Odafelé Weskerrel találkozunk.) A hengert lejátszva az egyik nyerőautomatán egy ajtó nyílik meg, s a rejtekhelyről hangyakirály figuráját vehetjük ki. Immár tehát egy párt alkotnak a hangyák: menjünk vissza Alexia szobájába, s illesszük királynőt a zenegép fedelébe. Így az megnyílik, és kivehetjük belőle a lemezt. A másik hangyával ezek után igyekezzünk át a másik szobába, s Alfred zenegépét is nyissuk fel. Rakjuk be a lemezt, minek eredményeként ebben a szobában is leereszkedik az ágy. Másszunk fel a létrán. Járjuk körbe a körhintát, s keressünk egy fénytő pontot, vagyis a szitakötő figurát. Tépjük ki a szárnyait, és illesszük bele a hangyafestményen látható apró lyukba: ezzel elfordítjuk a körhintát, ami egy újabb feljárt eredményez. A legfelső szobában egy iratra figyelhetünk fel a polc tetején; ahhoz, hogy elérjük, toljuk oda a ládát. A feljegyzés alatt egy tárgyat is találunk: az Airforce jelvényt. Visszaereszkedve Alexia szobájába egy érdekes közjáték következik, melyből (parókat megvizsgálni!) az derül ki, hogy Alexia és Alfred ugyanaz a személy, s Alfred csak eljátszotta a nővére szerepét.



A REPÜLŐGÉPHANGÁR 2

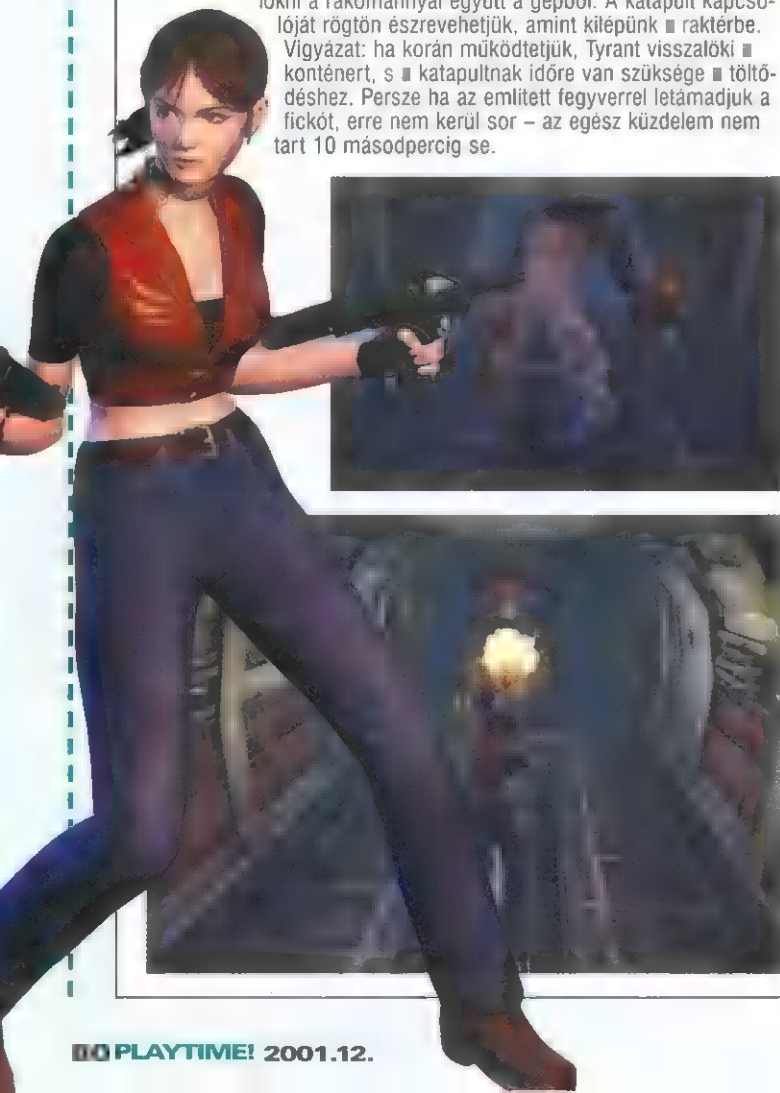
Az összes jelvényünkkel, illetve Steve-vel együtt igyekezzünk a repülőhangárba – ugyanis időközben Alfred jóvoltából beindul a létesítmény önmegsemmisítő rendszere. Az elágazó teremben most a bal oldali irányt válasszuk, s illesszük ■ jelvényeket ■ helyükre a panelen. Ezzel sikerül repülőre szállnunk, jöllehet ■ gép még nem tud felszállni, lévén a hangár hidjától nem lehet kifutni. A repülőben találunk egy kart: ezzel siessünk oda, ahol legutóbb ■ darút kezeltük, illetve menjünk még tovább, s ■ kart ■ kezelőpulton használva húzzuk fel a hidat. Így persze a visszaút megváltozik, úgyhogy ■ következőket kell tenni: siessünk át a hídon, s a hid gépházából (a hullák közül) vegyük fel a kulcsot, ami a teherliftnél nyit egy ajtót. Így egy másik teher-

lifthez jutunk (mellette egy mentési ponttal), ami majd a kiképző központ udvarára visz fel minket. Minthogy a liftajtó nem tud lezárulni a ládák miatt, toljuk be ■ ládákat ■ liftbe. Ezek után öt percünk marad, hogy odaérjünk a repülőhöz. Az útra vegyük magunkhoz ■ gránátvetőt, ugyanis ■ kasszély bejáratánál egy Tyrant próbál marasztalni minket. Itt még könnyű végezni vele, de ne örüljünk korán...



3. FŐELLENSEG: TYRANT

Amikor hőseink már ünnepelnék a sikeres megmenekülést, valami megrázza a gépet... Ha megvan ■ megfelelő eszközünk, vagyis 30 robbanó nyilvesszónk (természetesen ■ nyilpuskába tárazva), akkor ez az első főgonosz nem lehet probléma. Az a trükkje ■ dolognak, hogy ■ lehető leggyorsabban le kell gyengíteni a szörnyeteget, és kilökní a rakományal együtt a gépből. A katapult kapcsolóját rögtön észrevehetjük, amint kilépünk ■ raktérbe. Vigyázat: ha korán működtetjük, Tyrant visszalöki ■ konténert, s ■ katapultnak időre van szüksége ■ töltődéshez. Persze ha az említett fegyverrel letámadjuk a fickót, erre nem kerül sor – az egész küzdelem nem tart 10 másodpercig se.



CLAIRE AZ ANTARKTISZON



Miután Alfred megmachinálta hőseink gépének automata pilótáját, az Umbrella antarktisi bázisán landolunk, nem éppen zökkenőmentesen. A dupla ajtót hanyagolva az első útból eső szobában az

ágyak közül sok hasznos dolgot gyűjthetünk be (igaz, közben társaságot kapunk), majd a lépcsőn keresztül idegesítő lepkékhez jutunk, melyek köpete mérgező (szerencsére mondjuk ugyanott találunk kék növényt). A lepkéknél egy mentési pont következik, ahol toljuk el a szekrényt. A titkos kis helyiségben egyelőre nem működtet semmit ■ szekrényben rejtőző gomb (áram kéne hozzá). A molyoktól egy másik, jóval nagyobb terem is megközelíthető. Ennek az ún. gyárrészlegnek az ÉNY-is sarkából nyílik a fegyverszoba, ahonnan a Mining Room Key-t, vagyis ■ bányakulcsot kell legfőképpen elvinnünk, de ezzel egyetemben a terem legvégében behelyezhetjük a detonátort az előkészített robbanóanyagba (a szekrényen), illetve a zöld fegyverszekrény egyik fiókjából kivehetjük a géppisztolyt. A bánya szintén az előző helyiségből nyílik (kis lépcső vezet az ajtóhoz). Ott a legfontosabb, hogy felmászva a lépcsőzetes talajon megvizsgáljuk a csövet, illetve azt, hogy milyen formájú csatlakozó van ■ csapnál. A bányából továbbmehetünk a generátorhoz, amit áram alá kell helyeznünk. A sötétben először a generátor kapcsolóját kell megtalálnunk, majd ■ főkapcsolót.



A GAZSZIVARGÁS



Visszatérve ■ gyárrészlegbe ■ BOW feliratú ajtón is menjünk be, és onnan vegyük fel a vonalkódot. A gyártósornál ezután kapcsoljuk be a futószalagot, és hozzunk elő egy ládát. Arra ragasszuk fel a

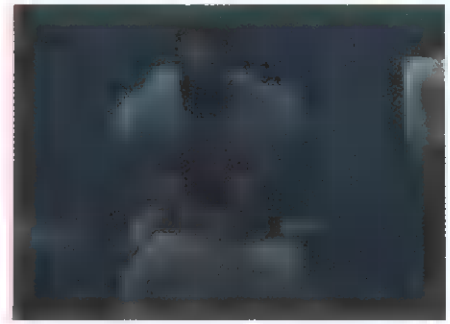
matricát a kóddal, mire továbbindítva a futószalagot a láda ■ BOW szobában fog kikötni – és minthogy ott sérült a futószalag, végül széttörik. A ládából gázok szivárognak ki, ■ emiatt kivehetjük a vész esetére fenntartott gázmaszkot. Ezek után ismét a mentési pontnál próbálkozunk újra a szekrényben lévő gombbal, mire újabb titkos szoba tárul fel. A rácsos talaj alatt megpillantjuk Nosferatut, az egyik leendő ellenfelünket, valamint egy cserepet vehetünk fel, aminek az aljára van ragasztva a gépház kulcsa. Utóbbival térjünk vissza ■ kezdőhelyszínre, s a dupla ajtón keresztül nyissunk be ■ gyárrészleg felső szintjére, majd az újonnan megközelíthető gépházon (ami tulajdonképpen a bánya felső része) keresztül a generátorterm felső szintjéhez. Onnan vigyük el a csaphoz való tekerőt, majd nézzük végig Steve bénáskodását, amint üzembe akarja helyezni a bányagépet. A mérges gáz szivárgását úgy tudjuk megszüntetni, ha elviszük a csapatot a gyárrészleg felső szintjéről nyíló másik szobába, s a szerszámgéppel átalakítjuk a végét. Minthogy Claire-nek ezek után már nem sok szerepe van ■ játék során, komolyabb fegyvereit nem árt berakni a gyűjtőládába. Amint ■ bányarészlegben elzárjuk a gázt, ismét felbukkan Alfred ■ puskájával, majd a közjáték végén egy szakadékba zuhan. Vegyük fel ■ fegyverét, mire újabb videó következik, majd jön a következő főellenesség.



2. FŐELLENSEG: NOSFERATU

Nosferatu kemény ellenfél, de csak akkor, ha nem vagyunk elég jó cél-lövők. Távcsoves puskával ugyanis hamar elintézhető. A gond az, hogy a fegyverben csak éppen elég lőszer maradt. Eppen elég ahhoz, hogy néhányszor eltaláljuk Nosferatu szívét, ami a széthasadt mellkasában dobog. Nagyon pontosan kell célozni, mert a mellkasáról lepattant golyók alig számítanak.

Nosferatu legyőzése után hőseink elmenekülnek ■ bányagéppel. Nem jutnak messzire...



CHRIS A KIKEPZŐ KOZPONTBAN

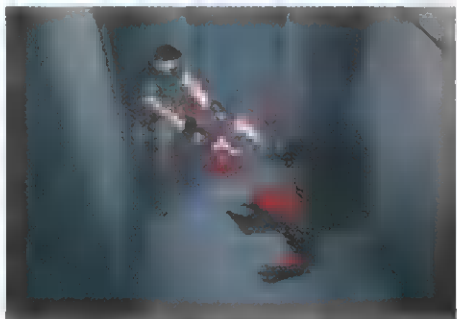
Chris kicsit elkésve érkezik meg ■ börtönszigetre, úgyhogy az egész helyet romos állapotban találja. Először Rodrigoval találkozik, aki – attól függően, hogy korábban hogyan bántunk vele – vagy csak szimplán meghal, vagy egészben nyeli le egy óriásféreg. Utóbbi esetben megküzdhetünk a hernyóval, és megmenthetjük. Ennek az „önzetien” segítségnek az az értelme, hogy Rodrigo átadja nekünk Claire öngyújtóját, ■ azzal az első szobában megvilágíthatjuk a szobrot, mely művelet két géppisztolyt eredményez. A barlangból lift visz minket a felszínre, ■ szerelőműhelybe. A tanknál aztán már tudjuk, mit kell csinálni, hiszen Alfred nyitva hagyta a gépen nyomógomb fedelét, amivel szabadabbá tehetjük az utat a repülőhangárba. Lent egy mentési helyet találunk, valamint az elemet, ami a szerelőműhely emelőjébe való. Továbbá egy zárat is, amihez egy alabárd formájú kulcs szükséges, melyet a korábban látott cimereből lehet kinyerni. A szerelőműhelyben irány az emelet, ahol vegyük fel ■ vegyszeres-szekrény kulcsát. Utána menjünk át az irányítóterembe (ahonnan korábban a labor kameráját irányítottuk), majd pedig a balkonra. Utóbbi igencsak romos állapotban leledzik, s ■ sas-cimer beleesik a csatornába.



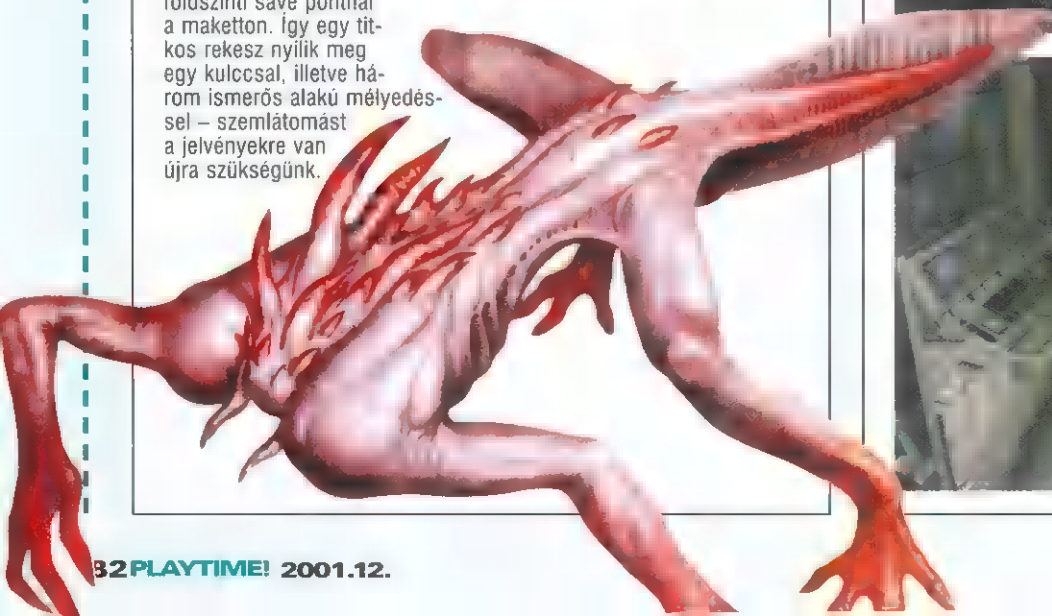
AZ ELSŐ KOMPONENS



Ekkor eljuthatunk a labor maradványaihoz, s ott Chris számára is találunk oldaltáskát. Ezt követően liftezzünk le a csatorna legalacsonyabb szintjére, ahol egy új lépcsőt találunk. Találunk továbbá egy shotgunt, amit levéve/visszarakva a foglalatra felnyithatjuk/visszazárhatjuk a lépcsőt. Egyelőre hagyjuk békén: inkább menjünk tovább a már korábban látott helyszíneken kereszt-



tül egészen a vegyszerraktárig, ahol használhatjuk a kulcsunkat a szekrényen. Az egyik iratból kiderül, hogy létesítmény elkészültnek a dátuma egy olyan hőfokot eredményez, aminél az általunk keresett vegyszer szint vált, így állítsuk a hőmérsékletet 12,8-ra. Visszafelé a szikrázó ajtónál egy ajtógombra figyelhetünk fel a földön, amit felvéve Wesker hunterjei támadnak ránk. E kis incidensből megtanulhatjuk, hogy a kis mechanikus keresők sugarát ajánlatos elkerülni. Most ismét nézzünk el a lángoló laborhoz, illetve onnan a lezárt folyosószakaszhoz, ahol az ajtógomb segítségével a szerelőműhelybe nyithatunk be. A leszakadt palló azon részén, ahol még nem jártunk egy játéktankot találunk, amit rakjunk a helyére a földszinti save pontnál a maketton. Így egy titkos rekesz nyílik meg egy kulccsal, illetve három ismerős alakú mélyedésel – szemlátomást a jelvényekre van újra szükségünk.



A MASODIK KOMPONENS



A „Turn Table” kulccsal azt a liftet tudjuk működtetni, amit a csatornán keresztül lehet megközelíteni, s ahol szikrázik az egyik ajtó. Az oda vezető úton a kapszulánál Weskerbe botlunk, akinek hála, az egyik kapszula lakójával meg kell küzdenünk. A lifttel végül a főépület folyosójára tudunk feljutni, ahonnan szabad az út az udvarra. A kastély felé járhatatlan az út, ezért azt a liftet kell használnunk, amellyel Claire menekült el a hid felhúzása után. Tulajdonképpen ugyanazt az utat kell bejárnunk a másik irányba. A hid gépházába kell eljutni (Claire a repülőhangár kulcsát szerezte meg ott), ahol úgy kell játszadoznunk az olajsintek csoportosításával, hogy végül a szükséges szintre álljon be (nagyon egyszerű, előbb-utóbb mindenképpen sikerül). Ezután leereszthetjük a hidat, és azon keresztül visszamehetünk a három jelvényért (áramtalanítsuk a panelt!). Ezután ismét a kiképző központban menjünk át azokon a szobákon, ahol Claire-rel a szekrényt nyitottuk ki: ez most egy rövidebb út a balkonos udvarhoz, ahonnan leereszthetjük a csatornába. Indítsuk be a ventilátort, ami elszívja a mérges gázokat, s így elmehetünk oda, ahol korábban a gránátvetőt találtuk. Az E felé nyíló ajtón menjünk be, s így két fontos dologra is ráakadunk: a polcra egy üveg vegyszert vehetünk le, az asztalon pedig Chris fegyveréhez való alkatrészek hevernek. A csatornához visszatérve liftezzünk, s a földszinti makettnél rakjuk be a jelvényeket a helyükre. A makett felrehúzódik, s egy létrán mászhatunk le, majd egy újabb főgonosz következik: a laborból kiszabadult albinoid.



playtime!

Ha előfizetsz, olcsóbb!

Megrendelés esetén kérjük, hogy a mellékelt megrendelőlapot töltsd ki nyomtatott nagybetűkkel, és küldd vissza postán vagy faxon (350-8731)

CHIP

A CHIP Magazin és PC GURU minden száma két CD-ROM-mal jelenik meg.

PC GURU

Ha szerencséd van

EZ ITT A TE PS2-D!

Ha összegyűjtötted az első 12 számunkban található összes képrészletet és erre a sablonra felragasztgatva visszaküldöd a címünkre, hűséges olvasónkként szeretnénk hozzádvágni egy Playtime! pólót, és részt veszel a sorsoláson, melynek nyertese karácsonykor már ezzel a bébivel játszik.

Beküldési határidő:
2001. november 27.

playtime!

Előfizetem a PLAYTIME! Magazint:

példányban egész évre 8964 forint

példányban fél évre 4482 forint

Előfizetem a CHIP Számítógép Magazint:

példányban egész évre 11424 forint

példányban fél évre 5712 forint

Előfizetem a PC GURU-t:

példányban egész évre 15456 forint

példányban fél évre 7728 forint

Név:

Cég neve:

Cím:

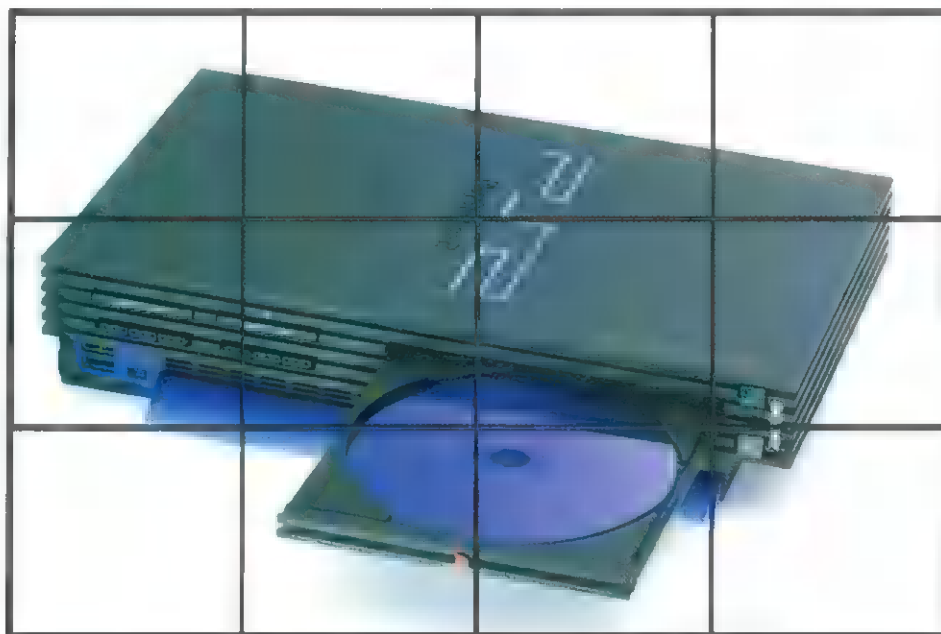
Fizetés módja: csekken (a kiadó biztosítja) átutalással

Kelt:

Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

2001/11



A PLAYTIME! Magazin korábbi számait most még megrendelheted a Kiadótól! Talán találsz bennük néhány érdekességet is, de ha ráadásul még szerencséd is van, nyerhetsz velük egy PS2-t is!

Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2000/1 számát:

példányban egy példány 322 forint

Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/1 számát:

példányban egy példány 322 forint

Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/2 számát:

példányban egy példány 644 forint

Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/3 számát:

példányban egy példány 644 forint

Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/4 számát:

példányban egy példány 644 forint

Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/5 számát:

példányban egy példány 644 forint

Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/6 számát:

példányban egy példány 498 forint

Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/7 számát:

példányban egy példány 498 forint

Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/8 számát:

példányban egy példány 498 forint

Név:

Cég neve:

Cím:

Fizetés módja: csekken (a kiadó biztosítja) átutalással

Kelt:

Aláírás

2001/11

Playtime!

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300



playtime

Ha előfizetsz, olcsóbb!
Megrendelés esetén kérjük,
hogy a mellékelt megrendelőlapot
töltse ki nyomtatott nagybetűkkel
és küldje vissza postán vagy faxon
(350-8731)

CHIP

A CHIP Magazin és a PC GURU
minden száma két CD-ROM-mal
jelenik meg.

PC GURU



VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300



playtime

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

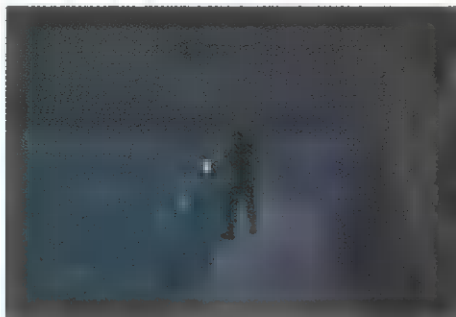
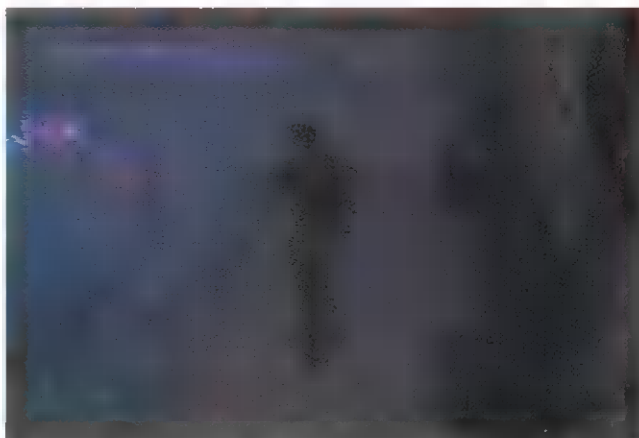


A FÖLLENSEG: ALBINOID

Legutóbbi találkozásunk óta kissé megnőtt a szörnyeteg, de minthogy a vízből nem mászik ki, nem túl veszélyes. Inkább csak türelmijáték, hogy a partról mindig jól be tudjuk célózni, amikor épp arra úszik. A vízbe menni nem ajánlatos, mert ráz.

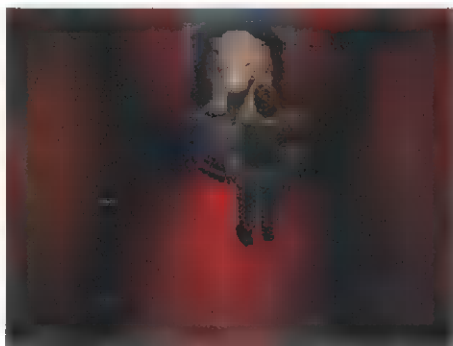
Az albinoid kinyírása után felvehetjük a cimert, s a két vegyszerünkkel alkotott eleggyel kiolvaszthatjuk belőle az alabárdot. Ezek után a csatornából magunkhoz vehetjük a shotgunt, s miután felhúzódott a lépcső, átvághatunk a csatorna vízén.

A túloldali létra ugyanis pont arra a folyósóra visz fel minket, ahol az alabárdos zár – no és egy mentési hely is – van. (Ennél a mentési helynél vehetjük fel amúgy a Luger másolatot, aminek a bónuszok szempontjából van szerepe.) A megnyíló hangárban szerencsére még parkol egy tartalék Harrier, úgy-hogy végül Chris is elutazik az Antarktiszra.

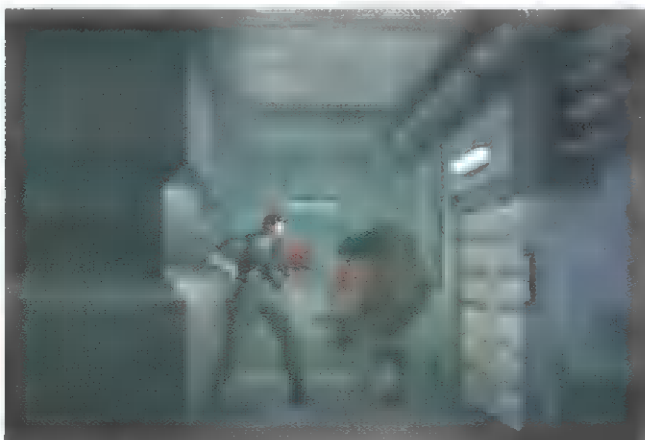


CHRIS AZ ANTARKTISZON

Az antarktisi bázison talán már felesleges is magyarázni a járást: első utunk a mentési helyhez vezet, ahol az alabárd egy újabb zárat nyit: a szekrényt, amiből egy papírnehezék kerül elő. A bánya alsó szintje fel-

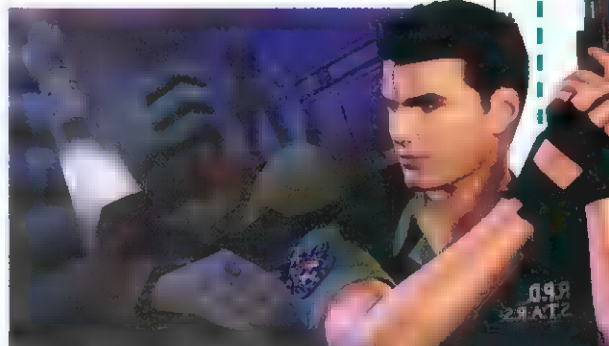


töltődött jéggel, viszont felül mindenképp menjünk el oda, ahol Claire elállította a szivárgást, és vegyük fel a csapat. Benézhetünk a szerszámoghézhöz is, ahol egy duralumínium táskát találunk – zárva. (Ha Claire-rel majdan kinyitjuk, magnum lőszer kerül elő belőle.) A gyárrészlegben újonnan képződött jégtükrön keresztül könnyedén átkelhetünk a helyiség másik felébe, s az ajtón belépve ismét Wesker hunterjeibe botlunk. A folyosó végén használjuk a liftet, majd – ügyet sem vetve a következő teremre – menjünk egyenesen tovább, illetve a jeges folyosón azután rögtön be a következő mentési helyhez, ahol bekapcsolhatjuk az áramszolgáltatást (miután a csappal a helyére tekintük az érintkezőt). Vegyük magunkhoz az üres tűzoltó palackot (én egyszer jártam úgy, hogy ott felejtettem a fémdetektor megőrzőjében...), mivel szükség lesz rá a magnum megszerzéséhez. Menjünk tovább a jeges folyosón, ismerős helyre lyukadunk ki (már RE1-ből ismerősre). A piros folyosó végén vegyük ki a tigrisfej jobb, majd bal szemét (utána vissza is kell rakni őket), s így a jobbra/balra elforduló szobor mögül először is egy foglalat, majd némi magnum lőszer kerül elő. A foglalatot erősítsük fel a csapunkra, ezzel visszaalakítjuk a végét eredeti formájára.



AZ ELSŐ KÉT EKKO

A piros folyosóról egy lifttel még lejjebb mehetünk, egy hatalmas hangyabolyhoz érkezünk. A boly mellett egy rovarszárnyat vehetünk fel. Utána forduljunk jobbra, s átgyalogolva a hangyákon nyissunk be a raktárhelyiségbe. Itt a nagy kapszula melletti számitógépen a következő kódot üssük be (megtükörözve és megfordítva az alapkódot): AA, korona, szív, pikk. A megnyíló kis rekeszbe rakjuk be a papírnehezéket, mire a kapszula kinyílik – és kiesik belőle Alfred holtteste. Vegyük magunkhoz Alfred gyűrűjét, majd vegyük ki a követ a gyűrűből.



Mindezek után menjünk be a dupla ajtón (ott, ahol Wesker hunterei vadásztak ránk), töltsük fel a tűzoltó készüléket, majd liftezzünk feljebb, s eresszük le a csappal a medencét. Lemászva a medencébe egy kulcsra bukkanunk, ahogyan felvesszük, rögtön egy szörny támad ránk. Végezzünk vele, majd még mindig ugyanitt liftezzünk a másik lifttel lefelé. A lángba borult fegyverraktárnál használjuk a poroltót, így a raktárból felvehetjük a magnumot.

Térjünk vissza a jégpáncéllal bevont gyárrészleghez, s az új kulcsunkkal működtessük a darut: jég alól így Nosferatu hulláját emeljük ki, aki – mint kiderül – tulajdonképpen Alfred és Alexia apja volt. Hanem a hullával együtt valami más is kiszabadul a jég alól...



5. FOELLENSÉGLAZ ORIASPOK

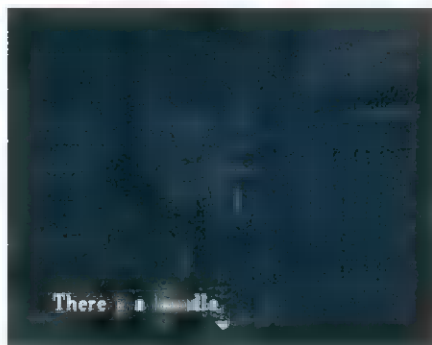
Bár lehet, hogy a pókot nem is szánták az alkotók főgonosznak, hiszen nem elég, hogy gyenge, de el is lehet menekülni előle. Ha nem kívánunk vele foglalkozni, csak egyszerűen vegyük fel Alexander lepottyanó ékszerét, és abból is operáljuk ki a követ.



STEVE MEGMENTÉSE

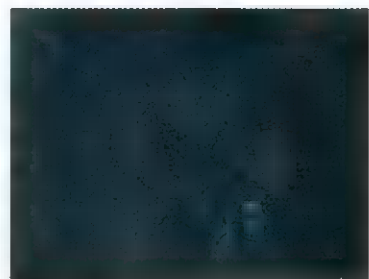


Itt az ideje, hogy szétnézzünk a körhintás kis kertben, aminek eddig még csak a csücskét láttuk (a jeges folyosó előtt). A vízből, illetve a kút mellől újabb rovarszárnyakat vehetünk fel, majd belépve a dupla ajtón megint úrrá lehet rajtunk a déja vu érzés. A lépcső mögött találjuk Claire-t valami zöld trutyombóba ágyazva, amiből késsel tudjuk kivágni (ha nem lenne nálunk kés, találunk egyet feljebb, a keresztbe futó átjárón). Amennyiben Claire dögrováson lenne a Nosferatuval történt találkozása miatt, lehet, hogy gyógyszert kell neki szerezni a fegyverszobából. (Ha van kék növény a ládában, talán az is megfelel, mert úgy önmagát gyógyíthatja.) Mindenesetre amikor végre megtörténik a várva várt találkozás, nem sokáig marad együtt a testvérpáros: erről Alexia gondoskodik. Miután elválasztotta hőseinket, Steve hangját (pontosabban üvöltését) hallani, akit Claire mindenképpen meg akar menteni. A ládánál – ha kell – gyógyítsuk magunkat, majd mindent pakoljunk ki, kivéve Claire alapfegyverét (egy tár lőszerrel), illetve ami még fontos: legalább egy, teljes gyógyulást biztosító cuccal induljunk tovább. A csápok mellett (ha elég távol vagyunk tőlük) simán elrohánhatunk, így a börtönrészlegbe érkezünk. Az ágyú mellől vegyük fel a vészhelyzetre vonatkozó aktát, majd fordítsuk lefelé az ágyú csövét. Utóbbi mozzanat két dolgot eredményez: egy kristálygolyó gurul elő, illetve beindul egy csapda. Ezt a kettőt társitanunk kell egymással, vagyis roppant fűrgén be kell mennünk a prés alá, s ott el kell helyeznünk a golyót. A kristályban ugyanis egy kulcskártya van beágyazva, amit azután – szintén nagyon fűrgén – ki is kell vennünk a prés alól. A börtönfolyosóról nyílik a szoba, ahol azután a kártyát használnunk kell, s egy hosszú folyosó végén végül ráakadunk Steve-re.



6. FOELLENSÉGLAZ STEVE

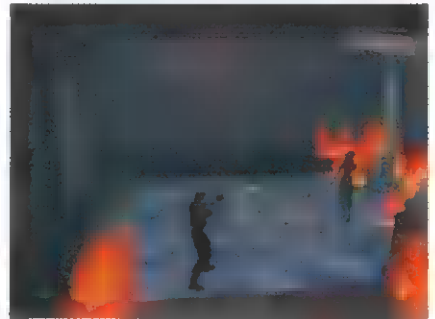
Alexia ugyanazt a sorsot szánta Steve-nek, mint az apjának, úgyhogy a legjobb barátunk egyik pillanatról a másikra a legnagyobb ellenségünk lesz. Steve kivételesen szemét főgonosz, ugyanis elpusztíthatatlan. Azonnal meneküljünk, mielőtt megkapjuk az irányítást: még így is valószínűleg kétszer megcsapkodja Clairet a bárdjával. (Mivel egy-egy csapást csak teljes energiával lehet megúszni, azért kell ide minimum egy teljes gyógyításnyi adag.) Ha sikerül kimenukálnunk a teremből, látszólag csöbörből vödörbe jutunk, mert Alexia csápja kapja el hősnőnket. Steve-nek még sikerül egy pillanatra felülkerekednie önmagán, ezért Claire helyett végül a csápot csápja szét – mire Alexia habozás nélkül megöli a teremtményét.



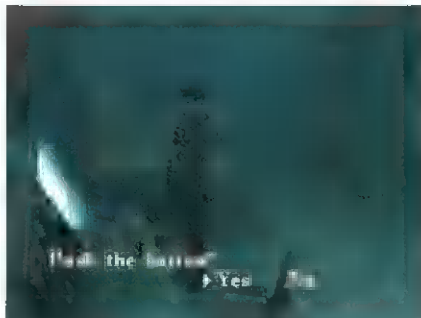
7. FOELLENSÉGI ALEXIA 1



Közben Chrisszel is továbbfolynak az események. Akaratlanul is tanúja lesz Wesker és Alexia csatájának, majd amikor észreveszik őt, neki kell megküzdenie Wesker helyett az ördögi nőszeméllyel. Itt Alexia még nem túl kemény falat: szép lassan járkal, és jól kiszámítható, hova fogja szórni a tűzfalait. Kellő türelemmel akár pisztollyal is legyőzhetjük. Amikor Alexia a csata kezdetekor átalakult, a nyaklánc leesik: miután kifeküdt, azt kell megkeresnünk. Ebből is vegyük ki a követ, így már három kövünk van. Menjünk fel a lépcsőn a festményhez, illeszszük bele a köveket. Ezzel természetesen egy titkos átjárót nyitunk



KULCS AZ ÖNMEGSEMMISÍTÉSHEZ

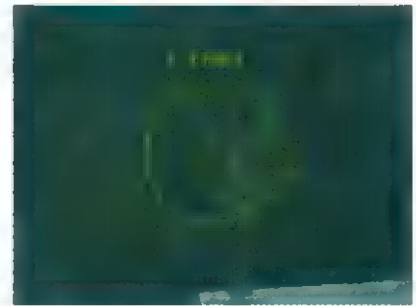
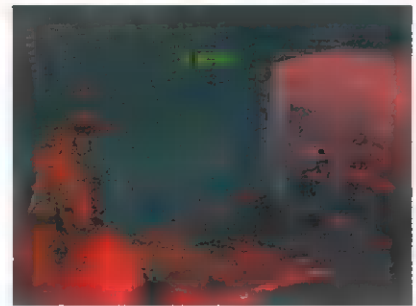


Az Y alakú folyosó két vége egy-egy ugyanolyan szobát zár közre, mint amilyent a kastélyban láthatunk. A dupla ajtónál balra egy mentési ponthoz is benézhetünk, ott az asztalt átkutatva egy kulcshoz jutunk. Ezzel a kulccsal megnyithatjuk az

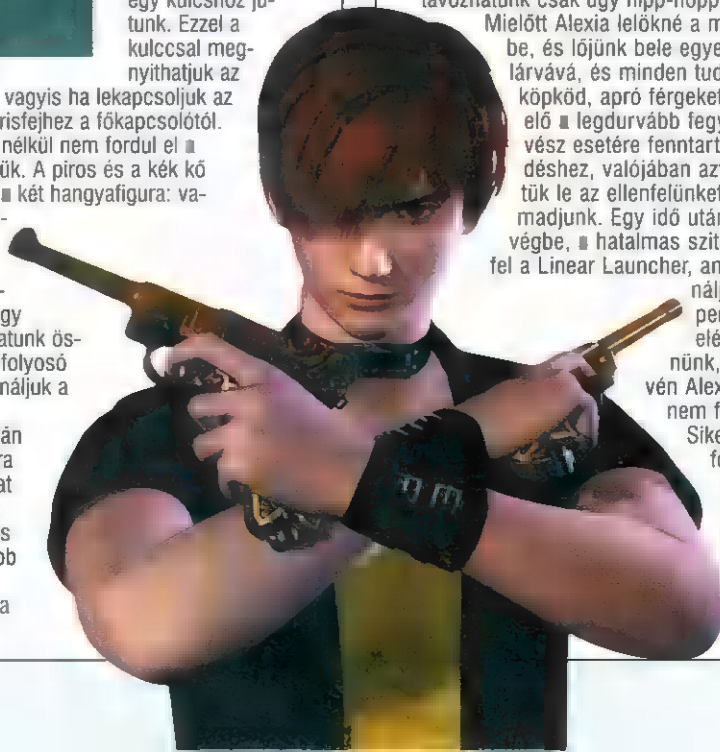
átjárót a hallból a piros folyosó felé, vagyis ha lekapcsoljuk az áramot, akkor is el tudunk jutni a tigrisfejhez a főkapcsolótól. Ez pedig azért lényeges, mert áram nélkül nem fordul el a szobor, s mindkét szemét kiszedhetjük. A piros és a kék kő hasonló célt szolgál, mint korábban a két hangyafigura: vagyis itt is átvihetjük Alexia zenedobozából a lemezt Alfredéba, minek hatására egy létrát nyerünk. Fent a nagy asztalon a korábban talált szárnyakhoz találunk egy testrészt is, s így már szinte egy teljes szitakötőt rakhatunk össze. A negyedik szárnydarabot az Y folyosó dupla ajtaja mögött leljük meg: használjuk a szobában a liftet, majd nyissuk ki a hibernáló ágyat. A szoba másik ajtaján távozva már látott csápos folyosóra jutunk: kellő óvatossággal a csápokokat akár késsel is elkergethetjük. Mielőtt Claire keresésére indulnánk, érdemes visszamennünk a ládához, s a legjobb fegyvereket illetve a lehető legtöbb gyógyszert magunkhoz venni, mert a végjáték következik.

8. FOELLENSÉGI ALEXIA 2.3

A Steve-et gyászoló Claire, beszorult egy zsilipajtó mögé, ami csak vész esetén nyílik fel, ezért kell tulajdonképpen beindítanunk az önmegsemmisítő rendszert – a szükséges aktát szerencsére Claire ki tudja csúsztatni az ajtórezen. Vegyük ki a mappából a kódkártyát. Az önmegsemmisítő rendszer számítógépéhez a szitakötő segítségével férhetünk hozzá – a börtön végéből a hangyaboly tetejéhez visz az utunk, s ott találjuk a kérdéses helyiség bejáratát. A kártya leolvasása után a gép kódot kér ami – mily meglepő! – azonos a T-vírus nevével, vagyis „Veronica”. A rendszer szerencsére jól működik, s a gépteremből kilépve nyomban Claire fut felénk, de azért természetesen nem távozhatunk csak úgy hipp-hopp.



Mielőtt Alexia lelőkné a mélybe Clairet, azonnal célozzuk be, és lőjünk bele egyet. Erre átalakul valami borzalmas lárvává, és minden tudományát beveti ellenünk: savat köpköd, apró férgeket uszít ránk, stb – szóval vegyük elő a legdurvább fegyvereinket. Noha elméletileg a vész esetére fenntartott rakétavetőnek idő kell a töltéshez, valójában azt nézi a játék, mennyire gyengítettük le az ellenfelünket, szóval minél intenzívebben támadjunk. Egy idő után Alexián újabb átalakulás megy végbe, hatalmas szitakötővé változik: ekkorra töltődik fel a Linear Launcher, amit nyomban vegyünk fel, és használjunk is. (Ezzel a fegyverrel first person módban kell célozni.) Noha elég mindössze egy találatot bevinünk, mégsem túl könnyű a dolog, lévén Alexia össze-vissza repked, és persze nem feledkezik meg a köpeteiről. Siker esetén azonban hátradőlhethetünk a fotelünkben, mert már csak egy közbjáték következik Chris és Wesker főszereplésével. Jóllehet ez inkább már Resident Evil 4 prólogusának tekinthető, semmint befejezésnek...



SYPHON FILTER 3 VÉGIGJÁTSZÁS

1. KÜLDETÉS HOTEL FUKUSHIMA

Ügynök: Gabe Logan

A koncepcióds perük előtt két héttel Lian és Gabe ■ kínai hadsereg egy lázadó csoportját követték Tokióba, akik feltételezhetően Syphon Filter vírust akartak szerezni céljaik eléréséhez. Ennek érdekében jött létre a találkozó a Fukushima Hotellel szemben, ahol a lázadók vezére, Shi-Hao és a legmagasabb rangú tisztjei kapcsolatba léptek a JRA-val, egy japán terroristaszervezettel.

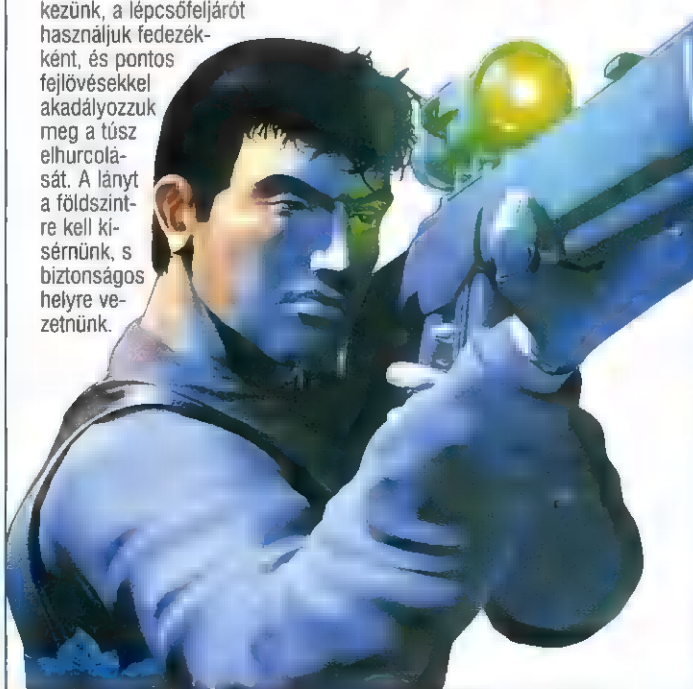
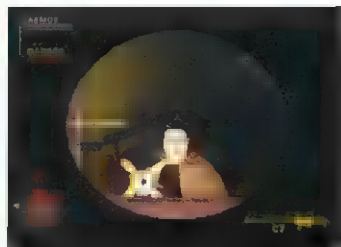
Feladatok:

- Lőállást foglalni a 413-as szobában
- Likvidálni Shi-Haot és ■ hadnagyait
- Találkozni Liannaal a hotel előtt
- (- Megmenteni ■ V.I.P. túszt)

Kritériumok:

- Civil áldozatok kerülése

Ha kultúráltn akarunk bejutni a szobánkba, kérjük el a recepciósztól ■ 413-as kulcsot, és úgy liftezzünk fel. A szoba a folyosó legvégén van, a mesterlövészpuskánk pedig azon belül a fűrdőszobában. A rossziúk a szemköztli házban tanácskoznak. Húzódjunk fedezékbe az ablak valamelyik oldalán vagy a párkány takarásában, ■ onnan előbujkálva lássunk hozzá a terroristák likvidálásához – amint azok észlelik a támadásunkat, viszonozzák a tüzet. A terroristák roppant gyorsan reagálnak, s a célpontok eliminálása után kissé megnehezítik a távozásunkat: visszafelé a lépcsőn vagyunk kénytelenek lemenni. Amint módunk van rá, ■ hangtompító stukkóinkat cseréljük le zsákmányolt pisztolyra vagy shotgunra. Amikor a kínai nagykövet túsul ejtett lányához érkezünk, a lépcsőfeljártot használjuk fedezék-ként, és pontos fejlődésekkel akadályozzuk meg a tús elhurcolását. A lányt a földszintre kell kísélnünk, s biztonságos helyre vezetnünk.



2. KÜLDETÉS COSTA RICAN PLANTATION

Ügynök: Gabe Logan

Gabe és Lian 1999 augusztusában került elsőként kapcsolatba ■ "Syphon Filter üggyel", mikor is felettesük egy másik ügynök megsegítésére küldte őket az ismert nemzetközi terrorista, Erich Rhoemer titkos ültetvényére Costa Ricán.

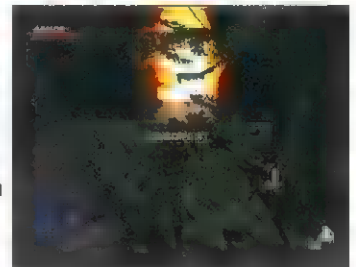
Feladatok:

- Találkozni Ellis ügynökkel
- (- Magszerezni a minták edényét)
- (- Begyűjteni három mintát)
- (- Leadni az ültetvény koordinátáit)
- (- Semlegesíteni az ellenség helikopterét)
- (- Kiszabadítani két szolgát)
- (- Távozni az alternatív kiúton)

Kritériumok:

- Megvédeni Liant

A szerencsés megérkezés után körültekintően kell haladni az erdőben, mindenfelől – még ■ fák tetejéről is – katonák lőnek ránk. Még veszélyesebbek az automata ágyúk: ezek közül az elsőt Lian füstöli ki, de ezzel ki is fogy a gránátokból, úgyhogy a többit nekünk kell. A Syphon Filter 1-ből már ismerhetjük a Costa Ri-



■ A növényminták helyei



cán történeteket, úgyhogy Ellis ügynököt természetesen nem tudjuk megmenteni. A munkát viszont folytatni kell: bizonyítékokat kell gyűjtenünk ■ felgyűjtött ültetvényről, s eközben a bázis számítógépét felkeresve le kell adnunk a koordinátáinkat, illetve semlegesítenünk kell az ellenség helikopterét. A helikopter-leszállót a középső épületegyüttesen áthaladva találjuk meg, s az épületben ■ szükséges számítógépre is ráakadhatunk. Az ültetvényen nyilvánvalóan nem kábítószert termeltek, ezért mintákat kell venni a még fel nem gyűjtött növényekből. A mintákat speciális tárolóedényben lehet csak szállítani, amit a nyugat felé vezető átjáróban kell keresnünk. Ugyanott egy aknakeresőt is találhatunk, ami a későbbiekben nélkülözhetetlen lesz. Három helyről kell mintát venni, s ha már arra járunk, ki kell szabadítanunk két szolgát. A kiút az északi barlangbejáratnál kissé rázós: az aknamezőn nagyon óvatosan lépkedjünk, mert a kereső mindig csak a legutolsó pillanatban jelzi (a kis radarunkon) ■ veszélyt.

3. KÜLDETÉS C5 GALAXY TRANSPORT

Ügynök: Gabe Logan

Rhoemer egyik laboránsától, Elsa Weissengertől Lian megtudta, hogy Rhoemer már korábban egy repülő készítettet elő a meneküléséhez. Kiadta a parancsot az ültetvényen dolgozók legyilkolására, és felhordatta a gépre az összes kivonatot, amit a természetett növényekből nyertek.

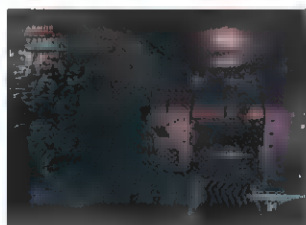
Feladatok:

- Megállítani Rhoemert

Kritériumok:

- A pilótának sértetlennek kell maradnia

Felettese parancsa ellenére Gabe még "elcsúpi" Rhoemer gépét. Küzdjük el magunkat a pilótafülkéig, ahol aztán Rhoemer – kihasználva a zűrzavart – a gép farkába rohan vissza, és magára ölt egy különleges (az Ügynökég eszköztárából származó) páncélt. A fülkében keressük meg a raketer nyitó kapcsolót, és mindenképp vegyük fel az ezzel szomszédos raktérben az UAS-12 shotgunt. Megölni ugyanis nem lehet Rhoemert, viszont ez utóbbi fegyverrel folyamatosan tüzelve kiölhetjük a gépből.



4. KÜLDETÉS PUGARI GOLD MINE

Ügynök: Lawrence Mujari

1984-ben Mujari az Afrikai Nemzeti Tanács katonája volt, s az apartheid ellen harcolt Dél-Afrikában: ekkor került kapcsolatba az Ügynökséggel, illetve a Syphon Filter vírussal. Augusztus 27-én két társával együtt egy szabotázsakció során behatolt a Pugari aranybányába.

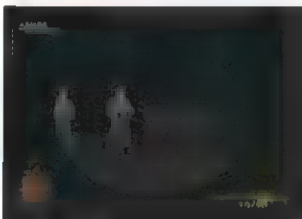
Feladatok:

- Kiszabadítani a rabszolgákat
- Begyűjteni a ledobott robbanószert
- Berobbantani a 411-es bányát (- A 411-es bánya dolgozóinak megvédelése)
- (- Dejesus kiszabadítása)
- (- A művezető kivallatása a beteg munkásokról)

Kritériumok:

- Meg kell védeni a rabszolgákat

Az ejtőernyővel lehetőleg a járőr háta mögött landoljunk a nagy daru tetején, így az őrt zajmentesen likvidálhatjuk, és a lenti katonákkal is szép sorjában végezhetünk. Utána ugorjunk át a daru karjára a sziklára, ott vár ránk a robbanóanyag. A bánya őreinél kihasználhatjuk a közelükben lévő robbanóanyag hordókat. A rabszolgáktól tudomást szerezhetünk bizonyos beteg munkásokról, akiket karanténba zártak. A szolgákat ezután a kelet felé vezető folyosón kell végigvezetni. A kis hídnál mindkét oldalról veszély fenyeget, úgyhogy óvatosan előbujkálva likvidáljuk az őreket. Minthogy az egyik társunkat időközben elkapták, a Dejesust kísérő őrt egy fejlövessel minél hamarabb likvidáljuk. A szabadító akció után igyekezzünk vissza a bányagéphez, és a terem közepén elhelyezve a robbanóanyagot, robbantsuk be a bányát.



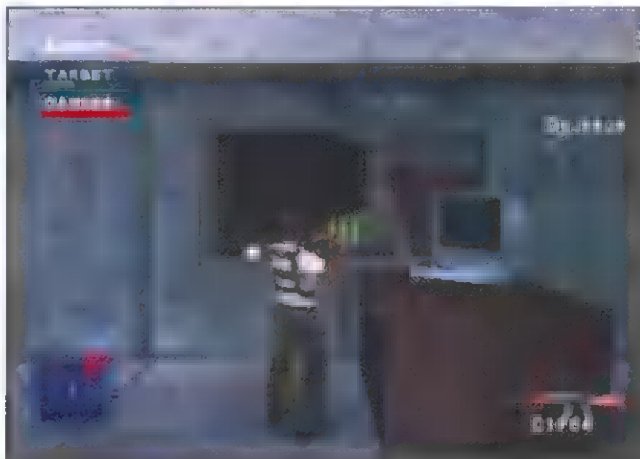
5. KÜLDETÉS PUGARI COMPLEX

Ügynök: Lawrence Mujari

Mujarin hirtelen katonák ütnek rajta, s a tűzharcban találat éri a bekészített robbanóanyagot. Mujari ott is hagyja a fogát, de a társa, Smith szerencsére időben beindította a csillék energiaellátását.

Feladatok:

- Távozni a bányából, mielőtt beomlana
- Kiszabadítani a rabszolgákat
- A művezető kivallatása a beteg munkásokról
- (- Aktiválni az átjátszó állomást)
- (- Befejezni Smith küldetését)



Kritériumok:

- Övni a szolgák és a csapattársak életét

Azonnal rohanjunk a csillékhez, és a kart meghúzva szálljunk fel az első kocsihoz. A keresztgerendák miatt hajoljunk le – közben már előre becélozhatjuk a sin végénél posztoló őrt. Hallgassuk ki a következő épületben a művezetőt, haladjunk tovább. Módszeresen (fejlövés-kel) likvidáljuk a komplexum őreit. Ahol a "padló" alól lövöldöznek, ott van az átjátszóállomás főkapcsolója, amire Smithnek, a társunknak szüksége van. Habár minden igyekezetünk ellenére sem tudja elküldeni a komplexum számítógépének adatait: a szemünk előtt repül ki a bányaeépület egyik ablakán. Pedig már csak egy W-t kellett volna leütnie a billentyűzetet; ezt nekünk kell tehát megtennünk helyette. Utána lent találkozunk Dejesusszal, néhány golyóálló-mellényes katonát likvidálását követően liftezzük a lezárt bányaszakaszhoz – jól lehet már nem segíthetünk a betegeknek...



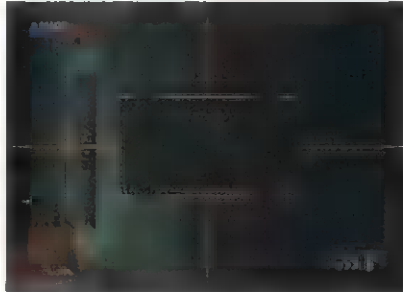
6. KÜLDETÉS KABUL, AFGHANISTÁN

Ügynök: Lian Xing

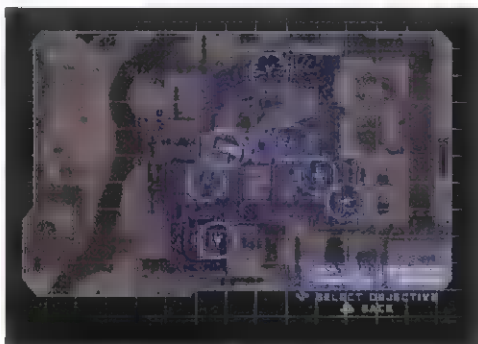
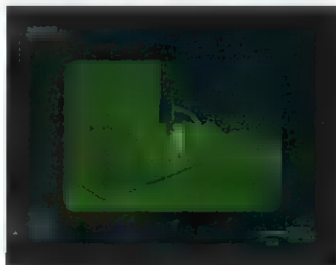
Lian 1987-ben találkozott Gabe-bel. Akkoriban a kínai titkosszolgálat megbízásából végzett megfigyeléseket Kabulban: ■ szovjet parancsnok, Uri Gregorov csapatát követte. Minthogy Gabe megmentette az életét, együttműködött az amerikaival.

Feladatok:

- Likvidálni hét orvlövészt
- Dokumentálni Gregorov csapatmozgásait
- Felrobbantani a fegyverraktárt
- Elterelni az oroszok figyelmét Logan konvojáról
- Megszerezni az orosz csodafegyvert
- (- A város főterén várakozni a helikopterre)
- (- Megvédeni a helikoptert)



Az orosz csodafegyver képes átlátni és átlóni a falakon, ezért jelentősen megkönnyíthetjük a dolgunkat, ha annak ■ begyűjtésével kezdjük a küldetést. A térképen megjelölt helyen, egy földalatti bunkerben lelünk rá a csapatmozgásokat nyilvántartó térképre. Ezt természetesen le kell fényképeznünk, ■ minthogy az oroszok fegyverraktára is ebben a pincerendszerben található, távozásunkkor azt egyben fel is robbanthatjuk. Számos helyre lepakolhatjuk a bombánkat, csak előbb bizonyosodjunk meg róla, hogy merre van egy felfelé vezető nyílás, mert az egész pincerendszer be fog robbanni. A robbanás egyben el is tereli a szovjetek figyelmét Loganékről. Miután végeztünk mindennel, bele-



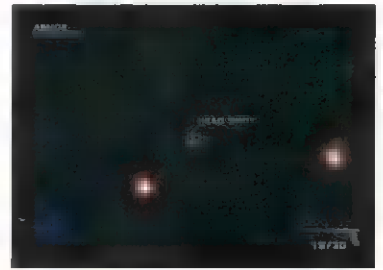
■ Az orvlövészek állásai

értve a városban tanyázó hét orvlövészt is, a romos busz tetején kell várunk ■ helikopterünket, amit azonban az ellenség tűz alá vesz. Haladéktalanul végeznünk kell ■ három aknavetőssel: használjuk a csodafegyvert.

7. KÜLDETÉS S. S. LORELEI

Ügynök: Gabe Logan

Mialatt Lian Washingtonban tanúskodik, Gabe Dublinban folytatja a munkáját, ■ az M16-os kapcsolatával, Maggie Powersszel egy újabb szállítmány Syphon Filter vírus nyomába ered. A vírusnak természetesen nem szabad célba érnie, s ehhez még a kikötőben, illetve a teherhajón közbe kell lépni.



Feladatok:

- Robbanóanyag elhelyezése az előlső, ■ középső, és a hátsó raktérben
- Megszerezni a rakományjegyzéket
- Ellopni a bizonyítékként szolgáló videofelvételt (- Álbombát telepíteni)
- (- Belopózni ■ kapitány kabinjába)
- (- Likvidálni a kapitányt)

Kritériumok:

- Mielőtt elhagynánk a rakteret, a bombáknak a helyükön kell lenniük

Helyezzünk el bombákat az előre kitervelt három helyre, majd figyelm elterelőnek egy álbombát ■ gépházban. Kis közjátékból tudjuk meg, hogy feljebb vezető lépcsőt lezárták. A szakácsot nem muszáj megölnünk: lövöldözés helyett inkább szép csendben keressük fel a konyhát, és használjuk az étellíftet. A kapitány szobájából lopjuk el a rakományjegyzéket, és öljük meg a kapitányt, aki balszerencséjére épp visszatér ■ kabinjába. Az egyet lejjebb levő szinten a térkép már jelzi is, hol kell keresnünk ■ biztonsági rendszer videofelvévét: vegyük ki belőle ■ kazettát, és térjünk vissza ■ kiindulóponthoz. A folyosókon figyeljünk: ■ ellenség előszeretettel próbál meg ■ hátunk mögül támadni. Maggie segít nekünk távozni ■ raktérből, de előbb nekünk kell segítenünk rajta, ■ a lehető leghamarabb le kell szednünk a rátámadó gazfickókat. Logan automatikusan egy kedvező lövélállást foglal el, de vigyázzunk: néhány rosszfiút csak jobbra kihajolva fogunk észrevenni.



8. KÜLDETÉS: AZ ITC RUINS

Ügynök: Lian Xing

Lian elbeszélése nyomán ismét Costa Rica ■ helyszín, ahol hősnőnknek a Rhoemer által munkára kényszerített tudósokat kell kiszabadítania. Az Ügynökségnek szüksége van rájuk, hogy megtudják, min dolgoztak.

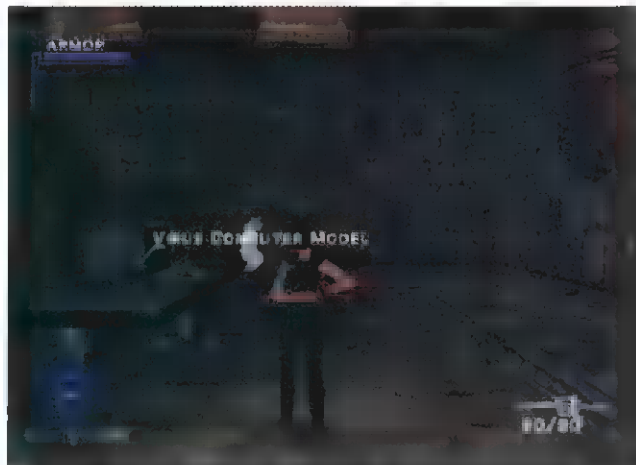
Feladatok:

- Kiszabadítani a hat fogva tartott tudóst
- Letölteni a vírus számítógépes modelljét
- Mintát szerezni a vírusból
- (- Megsemmisíteni a bázis 7 számítógépét)
- (- Robbanóanyag keresése a cellaajtókhoz)
- (- Kiszabadítani Dr. Weissingert és Dr. Freidet)
- (- Felkutatni a leletet)

Kritériumok:

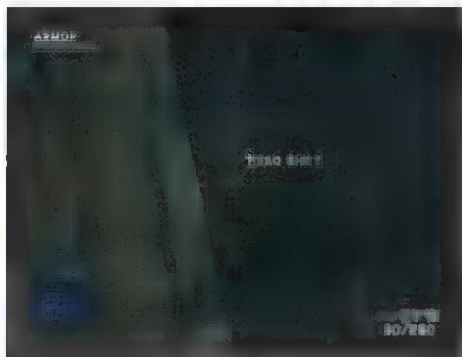
- Övni a tudósokat

A kiindulópontnál a jobb oldali járatot válasszuk, majd a verembe esett katoná után balra kanyarodjunk. Másszunk feljebb, végezzünk a két örrel, majd a következő elágazásnál egyenesen menjünk tovább az ellenőrzési pontig. Később a ládákon ke-



resztül tudunk kimászni a szabad ég alá, ahonnan egy katonától hemzsegő folyosóhoz lyukadunk ki. Itt az ■ megoldás, hogy óvatosan kihajolva a fedezékből a robbanóanyag hordókba lövöldözünk. Erről ■ folyosóról nyílik egy nagy terem, ahol megtaláljuk a központi számítógépet. Ennek meghackelése után elkezdhetjük a számítástechnikai eszközök megsemmisítését, illetve a tudósok kiszabadítását. Amikor ■ felszínre érkezünk a barlangátjárón keresztül, a légítámasz zaját kell kihasználnunk, hogy észrevétlenül likvidálhassuk az őroket – különben szinte lehetetlen átjutni a tisztáson. Két feljáró van: mindenképp okosabb azt használni, ahol a H11 fegyvert vehetjük fel, amit rögtön be is vethetünk. Ezután Elsa Weissinger kiszabadítása következik, illetve a többi tudósé – utóbbiak cellájához azonban robbanó-

anyag szükséges, amit a pálya legvégső pontjánál találunk meg. Majdnem ugyanott van a vírusminta is, illetve az utolsó számítógép. Az egyik tudós itt egy verem mellett ácsorog: ne felejtünk el lemenni ■ fontos leletért.



9. KÜLDETÉS: WATERFRONT

Ügynök: Gabe Logan

Gabe számára újabb problémák merülnek fel a dublini kikötőben: miatt ő elhelyezte a bombákat az S.S. Loreleien, az IRA terroristái megtámadták az MI6 ügynökeit. Valahogy tudomást szereztek a Konzorcium mesterkedéséről, és néhány teherautónyi Syphon Filter vírust kirá-
moltak ■ hajóból.



Feladatok:

- A négy teherautó nem hagyhatja el ■ kikötőt
- (- Kitérni a bezárt raktárból)
- (- Ellopni az IRA dokumentumait)

Kritériumok:

- Övünk kell Maggie-t és az MI6 embereit

Indulásnál azonnal váltsunk manuális célzásra, és fejlövessel likvidáljuk ■ érkezésünkre megjelenő terroristát – vagy löjük ki mellette ■ hordót. Utána rohanjunk az első teherautóhoz, miközben Maggie fedez minket. Gyorsan helyezzük el ■ bombát a tetején, majd siesünk vissza Maggie-hez, mert nem tart ki sokáig. Követve őt csapdába esünk. A bezárt raktárba gránátokat hajigálnak, úgyhogy mihamarabb célozzuk be ■ másik kijárat melletti robbanóanyag hordókat... Miután kitértünk, előbb jobbra fordulva intézzük el a következő teherautót, ■ csak utána menjünk a másik irányba, ahol Maggie-vel, és az egyik ügynökével, Russellel találkozunk. Hozzá kell jutnunk ■ IRA dokumentumaihoz, amit egy széfben őriznek, s ezért testörködnünk kell ■ "mackós" Russell mellett. A széf kirámo-
lása után ismét a hordós trükkkel nyissunk kijáratot a raktár keleti oldalán. Rögtön az épület mellett találjuk a következő teherautót. Mellesleg mögötte egy Spyder géppisztolyt vehetünk fel, ami a következő szakaszon igen jól jön – ■ alagúton keresztül érkezünk meg az utolsó kocsihoz...



10. KÜLDETÉS DOCKS FINAL ASSAULT

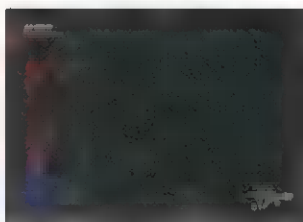
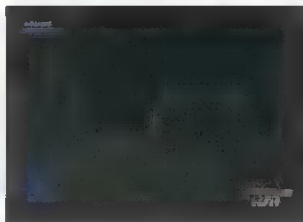
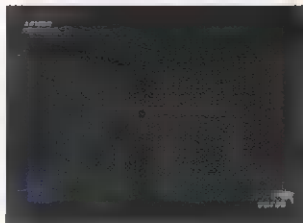
Ügynök: Gabe Logan

Még mindig maradt két veszélyes rakományú teherautó a kikötőben, és Gabenek fogalma sincs hol kell őket keresni. Maggie csapata szétoszlik, hogy átfésüljék a kikötőt. Ennek során az egyik legjobb ügynöke orvlövészek keresztútjébe kerül.

Feladatok:

- Megállítani a teherautókat
- Megkeresni Nigel
- (- Fedezni Nigel)

Amint a térképünk is jelzi: Nigel az első beugróban találjuk balra. Ha megvan, fedeznünk kell a konténerek között, és nem szabad elszakadnunk tőle. Így találjuk meg a legutolsó teherautót, amit azonban állítólag nem szabad felrobbantanunk. Mondja Nigel, de csak azért, mert ő az IRA "téglája". Miután ez kiderült, igyekezzünk utána, és távolról, egy fejlövészel végezzük vele.



12. KÜLDETÉS THE BEAST



Ügynök: Gabe Logan

Lian elterelő hadművelete tökéletesen bevált: a teherautó gond nélkül beért Kabulba. Azonban ekkor szovjet csapatok jelennek meg, ami még nagyobb gond: egy T-64-es tank is.

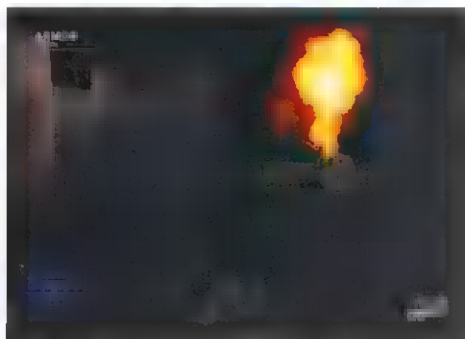
Feladatok:

- Elpusztítani a tankot, mielőtt még a közelébe érne

Kritériumok:

Az egész konvojnak túl kell élnie a küldetést

A megjelenő katonák elöl húzódnak a ház-sarkok fedezékébe – ha kell, a teherautó mögött találunk golyóálló mellényt. A főtérén már más taktika válik be: folyamatosan mozogjunk, és szedjük le sorban a mindenfelől előbukkanó fazonokat. Szerezzük meg a robbanóanyagot az oszlopos homlokzatú ház aljából, s tartsunk ki, ameddig meg nem jelenik a tank. Siessünk a közelébe, hogy tudjon felénk fordulni a löveggel, majd amikor megáll a téren, rakjuk le melléje a robbanóanyagot. (A fegyverek között kell keresni.) Fussunk biztonságos távolságra (továbbra is kerülve a löveg tűzvonalat), és használjuk a detonátort.



11. KÜLDETÉS CONVOY

Ügynök: Gabe Logan

Gabe 1987-ben, Afganisztánban ismerte meg Bentont (a későbbi főnökét az Ügynökségnél). Egy ENSZ konvoj kíséretével voltak megbízva, amit megtámadtak az afgán lázadók. Csupán egy működőképes teherautó maradt, és három ember. Benton vezetett, Gabenek kellett eltakarítania az ellenséges erőket, Ellis pedig tűzszerész munkát végzett, merthogy az út el volt aknásítva.



Feladatok:

- (- A konvojt Kabulba kísérni
- (- Semlegesíteni az aknavetőket a romok között)
- (- Eltávolítani az utakadályt)
- (- Végezni a löveggel)
- (- Hatástalanítani a hid alatti bombát)
- (- Fedezni a katonát a felszedő Ellist)
- (- Végezni a völgy orvlövészeivel)
- (- A konvoj közelében maradni a völgyben)
- (- Eltávolítani a városkapu utakadályt)

Kritériumok:

- Ellisnek túl kell élnie a küldetést
- A teherautót meg kell védeni

Miután végeztünk a támadók első hullámával, az út bal oldalán keressük meg a lejáratot a földalatti alagútba, mely elvezet minket kastély romjai közé, ahol az utat őrző aknavetőket találjuk. Végezzük a katonákkal, térjünk vissza a teherautóhoz. Hamarosan egy utakadályba ütközünk: Ellis robbantja fel az egyik, mi a másik oldalát. A kis hidat természetesen aláaknázták: először vonjuk ki a forgalomból baloldalt az orvlövészt, s csak azután vegyük le a bombát a hid alól. Védjük meg Ellist, akinek egy aknát kell hatástalanítania, majd kerüljünk a völgyben tanyázó orvlövészek hátába. Miután elvettük az egyikük puskáját, azonnal használjuk is azt, és szedjük le az Ellisre támadó katonát. Ezután rohanjunk vissza a teherautóhoz, mert jó pár támadótól kell megvédenünk. Hogy ne lőjék szitává Ellist, mindenképp maradjunk a közelében, s ezzel osszuk meg az ellenség figyelmét. Nem árt folyamatosan mozogni, s mondjuk pisztolyt használni.



Minthogy ez elég rázós menet, utána jól jön a szikláról a mellény. Az út végén még egy hasonló támadásra számíthatunk, ami után robbantunk fel az utolsó utakadályt.

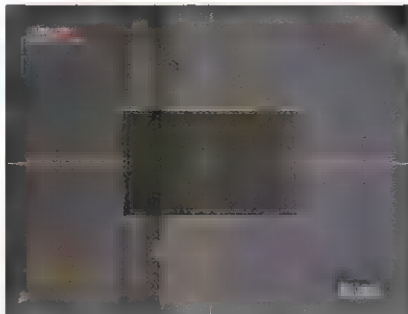
13. KÜLDETÉS AUSTRALIAN OUTBACK

Ügynök: Lian Xing

Az S.S. Loreleiről elhozott rakományjegyzékből kiderült, honnan származik az újabb szállítmány vírus: egy ausztrál kísérleti telepről. A számlákon Dr. Elsa Weissinger aláírása látható, így ő nyilván tudja, ki áll az ügylet mögött. Ebből adódik a feladat: elrabolni őt.

Feladatok:

- Fotóval bizonyítani a népirtást
- Szabotálni a műholdvevő antennát
- Az első két pont végrehajtása után kiszabadítani Dr. Weissingert (- Likvidálni ■ doktornőt őrző négy katonát) (- Összeszedni az ellenszérum három összetevőjét)



Kritériumok:

- Megvédeni Dr. Weissingert
- Csakis az első két pont végrehajtása után szabad Dr. Weissingerral kapcsolatba lépni

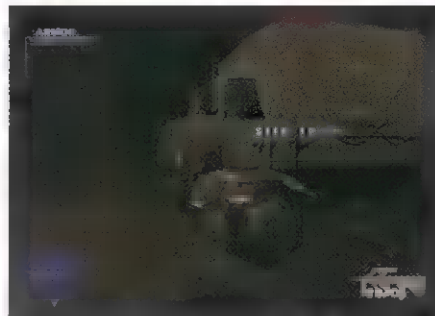
Lian nagyon okosan magánál tartotta az orosz csodafegyvert, így a tömegsír megközelítése, illetve az antenna megmachinalása nem lehet gond – a térképen jelölve van a helyük. Mielőtt Dr. Weissinger sátrába lépne, gondosan elimináljuk az őröket. Ekkor tudomást szerzünk még életben lévő "kísérleti alanyokról", mire Lian azok meggyógyítására váltalkozik. Össze kell szednünk az ellenszérumhoz szükséges anyagokat, s azokat elvinnünk a doktornőnek. Amikor visszatérünk, vigyázzunk: a tábor felszámoló katonák már épp végeznének Dr. Weissingerral is. Ha mindennel megvagyunk, ■ doktornőt a helikopterhez kell kísérnünk.



14. KÜLDETÉS ST. GEORGE AUSTRALIA

Ügynök: Lian Xing

Dr. Weissingertől megtudjuk, hogy a Konzorcium a vírus különböző alfajait tesztelte bennszülött ausztrál őslakókon. Lian kényszeríti Dr. Weissingert az ellenszérum elkészítésére, amivel még megmenthető a közeli falu lakossága. Ám sietni kell: Mara Aramov már utasította Silvers táborparancsnokot mind a kísérleti alanyok, mind a személyzet likvidálására.



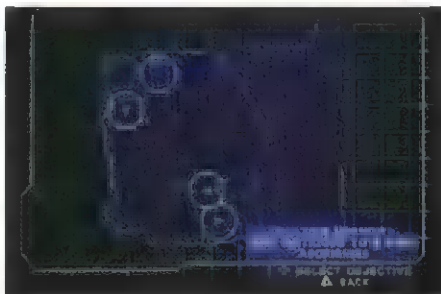
Feladatok:

- Meggyilkolni Silvers parancsnokot
- Meggyógyítani hat őslakót (- Ellopni egy teherautót)

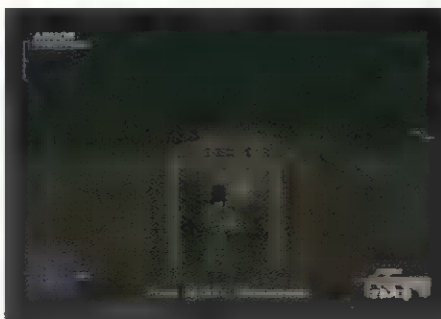
Kritériumok:

- Megvédeni mindegyik őslakót

Mint hogy Silvers parancsnok épp kivégzéshez készülődik, a küldetés kritériumainak nehéz megfelelni. Észrevétlenül kell ■ tábor hátsó részéig eljutnunk, különben Silvers azonnal tűzparancsot ad. Cél szerű körbe kerülni a tábor: oldalról jobb rálátásunk nyílik – egy fejlévéllel likvidáljuk ■ nyavalyást, illetve a katonáját is. Utána nézzük át a házakat az őslakók után kutatva, ■ mindegyiküknek adjunk ellenszérumot. Időközben az ellenség felfedezi a helikopterünket, ezért végül Dr. Weissinger megmentésére kell sietnünk, ■ ehhez egy teherautót kell lopnunk – ott, ahol a küldetést megkezdjük.



■ A házakban keresendő bennszülöttek elhelyezkedése



15. KÜLDETÉS PARADISE RIDGE

Ügynök: Teresa Lipan

A washingtoni kihallgatáson váratlanul megjelenik ■ halottnak vélt Teresa, ■ ezzel alaposan meglepi ■ vádaskodó Haddent, aki épp a társai meggyilkolásával próbálja befeketíteni Gabe-et. Teresa még zöldfülként került kapcsolatba az Ügynökséggel, mikor is kedvenc üdülőhelyénél lezuhant egy kémműhold, és ezért az ATF iroda őt küldte az általa jól ismert helyszín biztosításához.



Feladatok:

- Eljutni a becsapódás színhelyére, és jelenteni ■ pontos helyet
- Jeladót telepíteni ■ villanyoszlopnál
- Végezni a milícia két orvlövészével
- (- Megmenteni Demarco ügynököt)
- (- Eltávolítani a jeladót)
- (- Biztonságba kísérni az Oakton családot)

Kritériumok:

- A szövetségi ügynököket, illetve a fegyvertelen milicistákat nem szabad bántani
- Egyetlen milicistát sem szabad bántani



Segítsünk be az FBI-nak: a nagy kő mögé rejtőzve szedjük le ■ két orvlövészt – figyeljünk az oldalt megjelenő fegyveresre. A rádióüzenet vétele után mentjük meg és oldozzuk el Demarco ügynököt. Ezek után érdekes dolog történik: két elfogott milicista azt állítja, hogy az őket kísérő fekete ruhások valójában nem is FBI-osok. Ezt igazolni látszik, hogy amikor egy alak az erdőből megöli az egyik kommandóst, a társa gátlástalanul kivégzi a foglyait. Keressük fel a villanyoszlopokat, és helyezzük el ■ jeladónkat az erősítés számára. Ekkor két milicista támad nekünk, ami nem meglepő, viszont az annál inkább, amit a becsapódás helyén látunk. Ugyanis nincs ott semmi, ■ kommandósokon kívül, akik kíméletlenül lemészárolnak minden szemtanút. Úgy tűnik, a helybeliek elrejtették előlük ■ műholdat. Velünk is végeznének, ha a kommandós álcában feltűnő Gabe meg nem mentené hönsönket. Közli, hogy valóban nem az FBI-nak dolgoznak ■ katonák, hanem az NSA-nak (a Nemzetbiztonsági Szolgálatnak) és hogy mindenkit legyilkolnak, aki tudhat a műhold adatairól. Beleértve ■ milícia vezetőjének, Oaktonnak ■ családját is, amit azonban Teresa nem hagy annyiban. Átállva a másik oldalra menjünk vissza a jeladóért, majd folytassuk



utunkat. Vigyázat: a miliciát ezek után már nem szabad bántanunk, még ha azok lőnek is ránk. Próbáljunk meg elrohanni mellettük. A magas kaptató után mondjuk muszáj foglalkoznunk velük: várjuk meg, amíg végeznek az NSA orvlövészekkel, majd kábító nyilvesszót használjunk!

16. KÜLDETÉS MILITIA COMPOUND

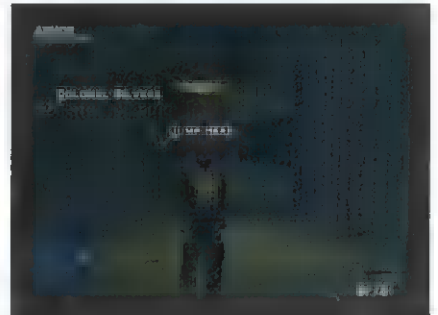
Ügynök: Teresa Lipan

Miután Teresa végignézte Earl Oakton kivégzését, ez teljesen megváltoztatta őt. A helyzet bonyolódott: az Oakton család követői és az ATF ügynökei egyaránt csak sakkfigurák az NSA sakkjátlóján.



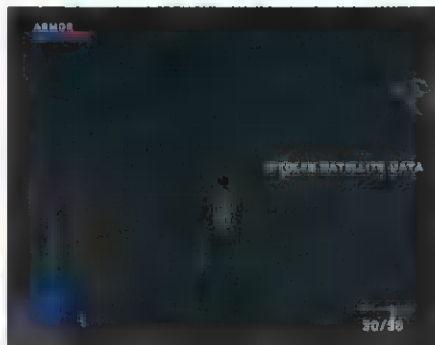
Feladatok:

- Biztonságba helyezni az Oakton családot
- Megszerezni a műhold adatait
- Kiszabadítani Kelly ügynököt
- (- Bepoloskázni Silvers parancsnokot)



Kritériumok:

- Nem szabad bántani a milícia tagjait
- Meg kell védeni az ATF ügynököket
- Silvers parancsnokot nem szabad megölni



Érkezésünkkor egy kolléga rádióz nekünk, hogy elfogták a milicisták. Minthogy ugyanolyan ártatlan az ügyben, mint magunk, siessünk ■ segítségére. Továbbra is csak az NSA kommandósokra tüzeljünk! A raktárban lehetőleg mentjük meg a vallott milicistát,

majd ereszkedjünk le a csatornába. Az egyik csatornanyíláson keresztül kinyirhatunk egy kommandóst (így nem lesz ■ parancsnoknál gondunk vele), majd ■ csatorna végénél kimászva ráakadunk Kelly elfogóra, akiket szintén nem árt megmentenünk. Berúgva a közeli raktárajtót Silvers parancsnokkal találkozhatunk, akit nem szabad megölni: Gabe tanácsára be kell poloskázunk. Ehhez másszunk fel a ládákra, a konténeren keresztül ugorjunk a háta mögé, és óvatosan lopakodjunk a közelébe. Amikor ■ rádiózással van elfoglalva, akkor cselekedjünk, majd szintén óvatosan másszunk vissza. Továbbhaladva ráakadunk végre Kelly ügynökre, majd egy kútba mászhatunk le. Lent bizalmatlanul fogadnak ■ milicisták, ezért ■ megjelölt helyen térdeljünk le. Amennyiben korábban segítettünk ■ társaikon, felismerve minket nemcsak továbbengednek, de még segítenek is átjutni a következő rázószakaszon. A jókora tér után egy kis barakkba léphetünk be, ■ ott egy szarvasztrófeára figyelhetünk fel: a kiszabadított milicisták elmondása szerint amögött találjuk a műhold adatait. Utána segítsünk leszedni az orvlövészeket (a barakk melletti M79 jól jön ehhez), mire ■ milícia segít nekünk behatolni a bunker-bejáratához – utóbbi a matrac alatt található.

17. KÜLDETÉS UNDERGROUND BUNKER

Ügynök: Teresa Lipan

Az Oakton családot csakis ■ bunker földalatti folyosóin keresztül lehet kimenekíteni. Egy terhes nő és egy gyereket kell kivezetni a bonyolult labirintusból!



Feladatok:

- Megtalálni Debbie Oaktont
- Kivezetni az Oakton családot a barlangokból
- (- Megakadályozni Debbie Oakton koraszülését, s ehhez elsősegély-csomagot szerezni)
- (- Másolatot készíteni ■ hirszerzés adatairól)



Kritériumok:

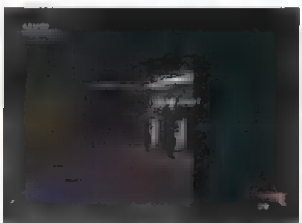
- Megvédeni az Oakton családot

A lejártnál mindjárt találkozunk Dusty Oaktonnal, akit kövessünk. Amikor berobbantja a barlangot, menjünk előre. Az elágazásnál később megáll: itt egy Falcon stukkert gyűjthetünk be, amire a következő szakaszon szükségünk is lesz. A tűzpárbajt követő koromsötét barlangnál álljunk meg, és védjük meg a fiút, amíg bemeleg nekünk egy éjjellátó szemüvegért. Továbbra is testorkódjunk mellette, s így elvezet az anyjához. Debbie Oaktonnak egy elsősegélycsomagra van szüksége az útra: a központi teremből balra, majd utána jobbra fordulva találjuk ■ gyógyszeres kamrát. Rügjük be az ajtaját, és siessünk vissza ■ cuccal, mert ■ kommandósok a nyomunkban vannak. Védjük meg a lassan mozgó nőt, míg el nem ér a lifthez, majd később a bunker titkos kijáratához. Dusty is részt vesz a harcban, sőt közben segít lemászni a hirszerzés adatait a számítógépszobában.

18. KÜLDETÉS SENATE BUILDING

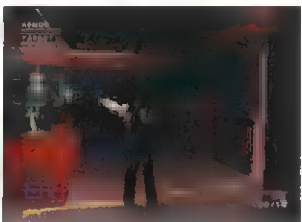
Ügynök: Gabe Logan

Hadden végül a "feltámadásáról" kérdezi Teresát, aki elmondja: "halottként" észrevétlenül követhette a bérgyilkosnő, Mara Aramov nyomát, aki – mily meglepő – az adott pillanatban épp Hadden irodájában várakozik... A Konzorcium, illetve az Ügynökség feje tehát nem más, mint Vince Hadden. Letartóztatni azonban már nem tudják a külügyminisztert, mert Mara végez vele. A dolog egyre cifrább: Gabe követi Marát, s közben kiderül, hogy fertőző bombákat helyeztek el az épület különböző pontjain, amiknek hatástalanító kódja Hadden irodájában maradt – a tűzszerészeket meg terroristák tartóztatták fel.



Feladatok:

- Elfogni Mara Aramovot
- Kiszabadítani a fogva tartott szövetségi ügynököket
- megszerezni a bombák kódját
- (- Használni ■ metróhoz vezető liftet)



Kritériumok:

- A szövetségi ügynökökre nem szabad löni

Elmondva nem túl bonyolult ez a küldetés: ■ sarkoknál előkukkantva likvidáljuk a terroristákat (illetve az ajtóreseknel keressünk fedezéket), és vegyük fel a halottak mellényeit. A lobbiban kezdetben ne lövöldözzünk, mert rács van leeresztve. Helyette keressük fel a mellékhelyiségeket, s másszunk fel a szellőzőcsatornába – ■ rácsokat egy-egy lövéssel eltüntethetjük. Az egyik helyről Hadden irodájába juthatunk, s ott az asztaláról megszerezhetjük ■ bombák kódjait, míg a másik WC-ből a rácsok kezelőpultjához tudunk átmászni. Miután felnyitottuk a rácsokat, szabadítsuk ki az ügynököket – ■ golyóálló mellényes príbékek a terem jobb oldalán tanyáznak, illetve kettő pluszban beugrik. Végeztük, igyekezzünk ■ lifthez, Mara Aramov nyomába, majd szálljunk fel ■ metróra.

19. KÜLDETÉS DC SUBWAY

Ügynök: Gabe Logan

Noha Gabe segítségével sikerült a bombákat semlegesíteni, egy bomba még maradt Maránál, s lehet, hogy az fel is robbantja, amivel az egész várost kipusztíthatja. Úgy tűnik, ■ metró elő volt készítve ■ meneküléséhez, hiszen teli van terroristákkal. A sors iróniája: visszatérünk oda, ahol Gabe elsőként találkozott az orosz bérgyilkosnővel.

Feladatok:

- Megölni Mara Aramovot
- (- Kiszabadítani három túszt)
- (- Megölni Mara hadnagyát, mielőtt leválasztaná ■ motorkocsit)
- (- Berobbantani a lezárt ajtót)



Kritériumok:

- Megvédeni minden ártatlan állampolgárt

A veszélyre tekintettel, nem számít, mit tudhat esetleg Mara a Konzorciumról: meg kell őt ölni. Ez persze nem könnyű, hiszen ■ terroristák túszoikat ejtették, s hosszú az út az első kocsiig. Némi vigasz: a terroristák felszerelést is hoztak a metróra, így például jól jön a H11 géppisztoly. A túszedőket, illetve azokat, akik gránátokat dobálnak, még távolról – mielőtt kinyitnánk ■ kérdéses kocsiját – szedjük le. Ha a terrorista be-



bújna a tús mögé, húzódjunk távolabb, majd közelítsünk újra, és gyorsabban célozzunk. Szép sorjában oldozzuk el ■ túszoikat, majd a legvégén egészen távolról vegyük célba Mara hadnagyának ■ fejét, aki a motorkocsi leválasztásán fáradozik. Vegyük magunkhoz ■ kocsiból a robbanóanyagot, és robbantsuk be a lezárt ajtót – a detonáció előtt meneküljünk! Mara egy törhetetlen üveg mögé bújik, de vesztere a metrón találhatóunk egy orosz módosított AU300-as puskát. Mászunk fel a kocsiját te-
tejére:
az
ugyanis nem golyóálló, s a fegyverrel becélozhatjuk a bérgyilkosnőt. Mondjuk valami elképesztő, hogy milyen kemény fából faragták ezt a nőt...

bújna a tús mögé, húzódjunk távolabb, majd közelítsünk újra, és gyorsabban célozzunk. Szép sorjában oldozzuk el ■ túszoikat, majd a legvégén egészen távolról vegyük célba Mara hadnagyának ■ fejét, aki a motorkocsi leválasztásán fáradozik. Vegyük magunkhoz ■ kocsiból a robbanóanyagot, és robbantsuk be a lezárt ajtót – a detonáció előtt meneküljünk! Mara egy törhetetlen üveg mögé bújik, de vesztere a metrón találhatóunk egy orosz módosított AU300-as puskát. Mászunk fel a kocsiját te-
tejére:
az
ugyanis nem golyóálló, s a fegyverrel becélozhatjuk a bérgyilkosnőt. Mondjuk valami elképesztő, hogy milyen kemény fából faragták ezt a nőt...

bújna a tús mögé, húzódjunk távolabb, majd közelítsünk újra, és gyorsabban célozzunk. Szép sorjában oldozzuk el ■ túszoikat, majd a legvégén egészen távolról vegyük célba Mara hadnagyának ■ fejét, aki a motorkocsi leválasztásán fáradozik. Vegyük magunkhoz ■ kocsiból a robbanóanyagot, és robbantsuk be a lezárt ajtót – a detonáció előtt meneküljünk! Mara egy törhetetlen üveg mögé bújik, de vesztere a metrón találhatóunk egy orosz módosított AU300-as puskát. Mászunk fel a kocsiját te-
tejére:
az
ugyanis nem golyóálló, s a fegyverrel becélozhatjuk a bérgyilkosnőt. Mondjuk valami elképesztő, hogy milyen kemény fából faragták ezt a nőt...



Castlevania Chronicles

Extra Option menü

A főmenüben üssük be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Kör, X.

A Time Attack mód megnyitása

Vigyük végig az arrange módot.



Hot Wheels: Extreme Racing

Cheat menü

Az options menü misc/code entry pontjánál kódnak írjuk be: "XTRCHT!". (A cheat menü aktiválásával menteni viszont már nem lehet.)

LMA Manager 2002

Játékos statisztikák 90%-osak

Névnek írjuk be: "TOP NOTCH".

Gyorsan épülő stadion

Névnek írjuk be: "BOB THE BUILDER".

500 millió £

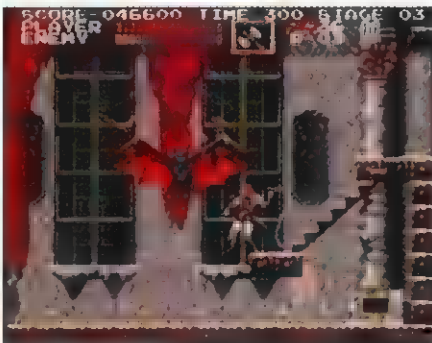
Névnek írjuk be: "MONEY TREE".

Bármelyik játékos igazolása

Névnek írjuk be: "Hypnotised".

Gyorsan gyógyuló játékosok

Névnek írjuk be: "MIRACLE".



Tony Hawk's Pro Skater 3



Szintváltás

Pauzáljunk, ezután tartsuk lenyomva az R2-t, és üssük be: Bal, Négyzet, Háromszög.

Stud mód

Pauzáljunk, ezután tartsuk lenyomva az R2+L2-t, és üssük be: X, X, 3xLe. Ebben a módban könnyebb a leérkezés az ugrások után.

Disco mód

Pauzáljunk, ezután tartsuk lenyomva az R2-t, és üssük be: Bal, Le, Jobb.

Véres mód

Pauzáljunk, ezután tartsuk lenyomva az R2-t, és üssük be: Bal, Fel, Le.

Super revert mód

Pauzáljunk, ezután tartsuk lenyomva az R1-et, és üssük be: Fel, Le, Jobb. Ebben a módban roppant gyorsan megpördülhetünk.

Vázlatos mód

Pauzáljunk, ezután tartsuk lenyomva az R2-t, és üssük be: Bal, Le, Kör.

Dagadt gördeszkás

Pauzáljunk, ezután tartsuk lenyomva az R2-t, és üssük be: 4xX, Bal, 4xX, Bal, 4xX, Bal.

Sovány gördeszkás

Pauzáljunk, ezután tartsuk lenyomva az R2-t, és üssük be: 4xX, Négyzet, 4xX, Négyzet, 4xX, Négyzet.

Extra pontok

Pauzáljunk, ezután tartsuk lenyomva az R2-t, és üssük be: 3xKör, Jobb, Kör, X, Négyzet. Ezzel több mint 96 pontunk lesz valamennyi feladatnál. Ismételjük meg minden fordulóban, és elnyerjük az arany medált.



TALES OF DESTINY 2

Hardcore nehézségi szint

Miután teljesítettük a játékot, mentsünk: s az új állással indíthatjuk az új nehézségi szintet. Az Orbus Barrieren ekkor van egy új dungeon, a Neired's Labyrinth. Itt valamennyi szinten csak egy karaktert lehet használni, és csata közben csak tárgyakat lehet használni.

A varázslatok hatásfokának növelése

Amikor Kelee, Max, vagy Maredy varázsol, illetve mi varázsolunk valamelyükkel, nézzünk le a karakter energiáját és TP-jét mutató kijelzőre, s ott egy mini D-padot találunk. Üssük le



azt az irányt, amit a D-pad mutat a varázslat végrehajtása előtt, és azzal növelhetjük a varázslat erejét. (Amikor másik karakterek varázsolnak, nem tudunk parancsokat beadni.)

A kalóztanyák elhelyezkedése:

- Celestia
- 1. rejtékely (56,112)
- 2. rejtékely (153,164)
- 3. rejtékely (168,111)
- 4. rejtékely (228,41)
- 5. rejtékely (3,150)

- Inferia

- 1. rejtékely (76,125)
- 2. rejtékely (121,122)
- 3. rejtékely (142,1)
- 4. rejtékely (225,131)

Egyéb érdekességek:

- Celestia
- Játékkép (167,80)
- Aifread kupola (98,92)
- Jini bejárata (130,118)
- Sötét barlang (5,12)

- Inferia

- Elsüllyedt hajó (34,3)
- Meredy képe (62,90)
- Seyfert titkos kertje (166,18)

Arctic Thunder

Klón mód

Az előkészületeknél, még mielőtt a játékos-választáshoz mennénk, üssük be: L1, L2, L2, Kör, L1, Kör, Start.



Mindenki láthatatlan

Az előkészületeknél, még mielőtt a játékos-választáshoz mennénk, üssük be: Négyzet, Kör, Négyzet, R2, Kör, Kör, Start.

Nincsenek powerupok

Az előkészületeknél, még mielőtt a játékos-választáshoz mennénk, üssük be: Négyzet, Négyzet, Kör, Négyzet, R2, Négyzet, Start.

Super boost mód

Az előkészületeknél, még mielőtt a játékos-választáshoz mennénk, üssük be: Kör, L1, Négyzet, R2, Négyzet, L2, Start.

CART Fury: Championship Racing

Örök folytatási lehetőség

A cheat menünél üssük be: L1, L2, L1, Négyzet, Háromszög, Kör.

Örök turbó

A cheat menünél üssük be: X, X, Négyzet, Négyzet, L2, L2.

Nincs időlimit

A cheat menünél üssük be: Négyzet, L1, R2, Kör, Háromszög, R1.

Alacsony gravitáció

A cheat menünél üssük be: R2, R1, Négyzet, Négyzet, L1, L1.

Ugratás opció

A cheat menünél üssük be: L1, L2, L1, R2, X, X.

Éjszakai vezetés

A cheat menünél üssük be: X, Kör, Háromszög, L2, R2, L1.

Rakétakerekek

A cheat menünél üssük be: L1, R2, Háromszög, Négyzet, Négyzet, Háromszög.

Dave Mirra Freestyle BMX 2

Az összes cucc a park editornál

A főmenünél vigyük be: Fel, Bal, Le, Jobb, Le, Fel, Le, Jobb, Bal, Bal, Négyzet.



Devil May Cry

Easy mód aktiválása

Teljesítsük az első, második, vagy harmadik küldetést úgy, hogy legalább egy folytatási lehetőséget felhasználunk. Ha így teszünk, a következő küldetés előtt felajánlja a program az easy (könnyű) módot. Megjegyzés: Ha egyszer már átváltottunk az easy módra, már nem tudunk visszaváltani normalra.

Hard mód aktiválása

Legalább egyszer teljesítsük a játékot, s azután próbálkozhatunk keményebb nehézségi szinten.

Legendary Dark Knight mód

Teljesítsük a játékot hard módban.

Dante Must Die mód

Teljesítsük a Legendary Dark Knight módot.

Super dante mód

Teljesítsük a Dante Must Die módot. Ebben a módban Dante átváltozhat ördöggé, és korlátlanul használhatja a varázserejét.

BLOODY ROAR 3

Debug mód (japán verzió)

A főmenüből lépünk be az Options képernyőhöz, ott tartuk lenyomva az L2-t, és nyomjuk egy Kört.

Kohryu aktiválása

Játsszunk az arcade módban, mígnem szembe kerülünk Kohryuval az ötödik szinten. A legyőzésével ő is választhatóvá válik.

Uranus aktiválása

Arcade módban jussunk el Xionig, illetve győzzük is le őt anélkül, hogy egyetlen folytatási lehetőséget is felhasználnánk.

Extra mód

A survival módban győzzük le legalább kilenc ellenfelet, mire megjelenik az options menüben az extra mód.

Blokkolás nélküli mód

Érjük el az első helyet az arcade módban.

Expert mód

Teljesítsük az arcade módot folytatási lehetőségek felhasználása nélkül.

Egy ütéses kiütés

Érjük el az első helyezést a hirtelenhalál módban.

Gyorsított mód

Nyerjük meg 100 küzdelmet a survival módban egyetlen karakterrel.

Lassított mód

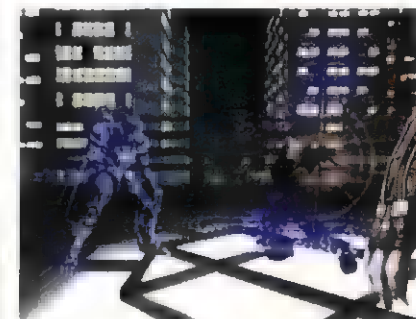
Valamennyi karakterrel iratkozunk fel a rangsorolásba az arcade módban.

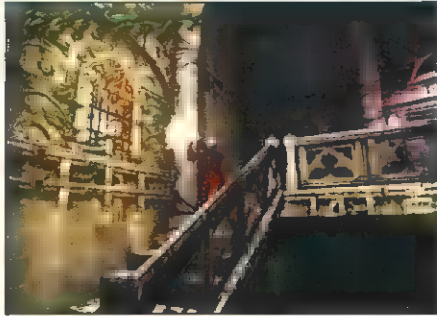
One fall mód

Nyerjük meg 20 menetet a survival módban egyetlen karakterrel. Az új üzemmódban az veszít, aki elsőnek elesik, s a küzdők amúgy sérthetetlenek.

Képgalériák

Nyerjük meg a játékot egy-egy karakterrel: ezzel nyitjuk meg a képeket a galériában.





All-star csapat fotó
Teljesítsük a játék valamennyi pályáját "S" rangsorolással.

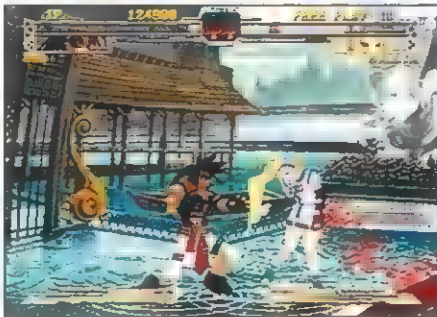
Guilty Gear X

Testament aktiválása

Teljesítsük az arcade módot, vagy érjünk el a survival módban a 20. szintig, és győzzük le Testamentet.

Dizzy aktiválása

Érjünk el a survival módban a 30. szintig, és győzzük le Dizzyt.



Bónusz harcosok csalással

A "Press Start" képernyőnél vigyük be: Le, Jobb, Jobb, Fel, Start – s ezzel aktiváljuk Testamentet és Dizzyt valamennyi játékmódban.

Guilty Gear mód

Érjünk el a survival módban a 100. szintig, és győzzük le a főellenséget – ezzel aktiváljuk a Guilty Gear módot az options menüben.

Mobile Suit Gundam: Journey To Jaburo Váloztatható színek

A „suit” választás képernyőjén válasszunk ki egyet, majd tartuk lenyomva az L1 + L2 + X, R1 + R2 + X, vagy az L2 + R2 + X kombinációt.



Monster Rancher 3

Automatikus tréning

Miután kiválasztottuk a tréning típusát, gyorsan nyomogassuk az X-et. Így a szörnyünk többnyire teljesíti, illetve ha elég egészséges, meg is nyeri a tréningezést.



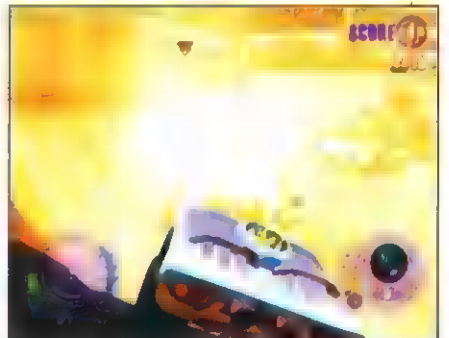
Motor Mayhem

City Canal szint

Teljesítsük a deathmatch szintet normál fokozaton – ezzel megnyílik a City Canal szint a multi-player és a quick battle módban.

Downtown szint

Teljesítsük az eliminator szinteket normál fokozaton – ezzel megnyílik a Downtown szint a multi-player és a quick battle módban.



RESIDENT EVIL: CODE VERONICA X

Battle mód

Teljesítsük a játékot bármelyik nehézségi szinten, bármilyen rangsorolással – ezzel automatikusan mentődik az állás, ami megnyitja a Battle módot.

First person nézet a Battle módban

Teljesítsük a játékot easy vagy normal nehézségi szinten bármilyen rangsorolással.

Steve Burnside aktiválása a Battle módban

Szerezük meg az

Arany Lugereket a földalatti irodából – a fiókhöz a kódot a szobában lévő kép rejti. (Piros, zöld, kék, és barna.) Egy másik lehetőség, ha jól szerepelünk az eredeti Chrisszel a Battle módban.

Albert Wesker a Battle módban

Szerepeljünk jól Chrisszel a Battle módban.

Másfajta Claire a Battle módban

Szerepeljünk jól az eredeti Claire-rel a Battle módban.

Rakétavető a Battle módban

Érjünk el „A” minősítést a Battle módban Chrisszel, Steve Burnside-dal, Albert Weskerrel, és Claire mindkét változatával.

Rakétavető

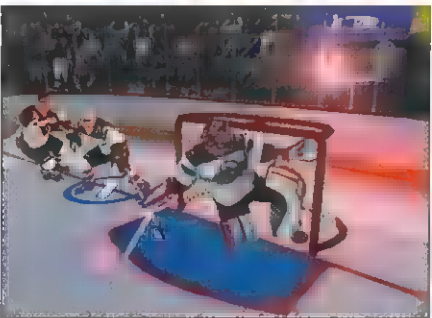
Érjünk el „A” minősítést a normál játékkal úgy, hogy nem mentünk állást, és nem használunk sem elsősegély sprayt, sem folytatási lehetőséget. Valamint gyorsan kell megmenetnünk Steve-et a Lugereknél, oda kell adni az orvosságot Rodrigonak a börtönben, s kevesebb, mint 4:30 alatt végeznünk kell az egész kalanddal.



NHL Hitz 2002

Cheat kódok

A versus képernyőnél a Négyzet, Háromszög, és Kör gombokkal átváltoztathatjuk az ikonokat a képernyő alján. Az alábbiakban azt jelezzük, hogy ezeket mennyiszor kell lenyomni egy-egy adott csalás aktiválásához. Mindegyik kód végén továbbá le kell nyomni ■ D-pad-et is valamelyik irányba: ezzel aktiváljuk ■ kódot, aminek ekkor ki is íródik a neve és egy hangot hallunk – már ha nem hibázzuk el.



A cheat neve

Örök turbó
Turbo boost
Nagy lövések
Késleltetett lövés
Több lövésidő
Nincs tömeg
Flipperes palánkok
A lövéssebesség kijelzése
A kedvező helyzetek mutatása
Nincs lövéscesel
Sosincs kint a korong
Nincs kényszerítőzés
Nagy korong
Óriási korong
Bulldozer korong
Teniszlabda
Nagy fejű játékos
Óriási fejű játékos
Nagy fejű csapat
Óriási fejű csapat
Havas mód
Esős mód

■ kód

4-1-3 Jobb
0-0-2 Fel
2-3-4 Le
3-2-1 Le
1-0-4 Jobb
2-1-0 Jobb
4-2-3 Jobb
1-0-1 Fel
2-0-1 Fel
4-2-4 Le
1-1-1 Le
2-1-3 Bal
1-2-1 Fel
3-2-1 Fel
2-1-2 Bal
1-3-2 Le
2-0-0 Jobb
3-0-0 Jobb
2-2-0 Bal
3-3-0 Bal
1-2-1 Bal
1-4-1 Bal

Dominó effektus
Bunyó gólokért
Skills versus mód
7 gólos győzelem
Több idő kódok beütéséhez
Az előző kód törlése

0-1-2 Jobb
2-0-2 Bal
2-2-2 Le
3-2-3 Bal
3-3-3 Jobb
0-1-0 Le

Silent Scope 2: Dark Silhouette

Három credit

Használjunk folytatási lehetőséget 15-ször, ■ ezzel háromra nő az „érméink” száma.

Négy credit

Használjunk folytatási lehetőséget 30-szor, ■ ezzel négyre nő az „érméink” száma.

Örök credit

Használjunk folytatási lehetőséget 100-szor, s ezzel nem lesz több gondunk az „érmék” számával.



Extra életek

Veszítsük el ■ játékot úgy, hogy valamennyi életünk elfogy. Folytassuk ezt tovább, s ezzel négyre, majd később hatra növelhetjük az életeink számát.

Extra idő

Veszítsük el ■ játékot úgy, hogy elfogy az időnk. Folytassuk ezt tovább, ■ ezzel 70, majd végül 80 másodpercre növelhetjük az időlimitet.

Time attack boss mód

Miután három lövéssel elintéztük a főgonoszt, ■ az kibukott ■ toronyból, löjük el a láncot, s ezzel teljesítsük a játékot – így nyílik meg a time attack boss mód.

Survival boss mód

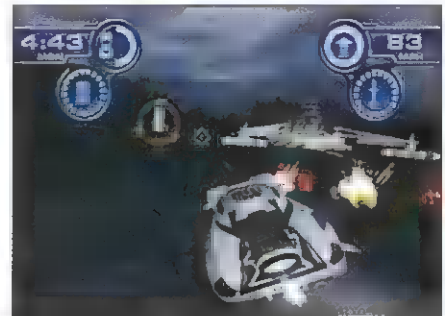
Miután három lövéssel elintéztük ■ főgonoszt, s az kibukott ■ toronyból, löjük le vagy öt, vagy ■ lányt, mire mindketten leesnek, s ezzel teljesítjük a játékot – így aktiváljuk a Survival boss módot.



Spy Hunter

Cheat mód

A játék csalásait úgy aktiválhatjuk, hogy teljesítjük ■ különböző küldetéseket meghatározott időn belül. A csalások aktiválásához lépünk be



a "System Options" menübe, ott válasszuk az "Extras" pontot, illetve a "Cheat Grid" lehetőséget. A megnyitott FMV bejátszásokat a "Cheat Grid" felett elhelyezkedő "Movie Player" opcióval tudjuk megnézni.

Saliva Spy Hunter Video: Teljesítsük az első szintet 3:40 alatt.

THEME PARK ROLLER COASTER

Az összes attrakció

Miközben a parkban vagyunk, üssük be ki-lencszer: Fel, Le, Fel, Le, Bal, Fel, Le, Fel, Le, Jobb.

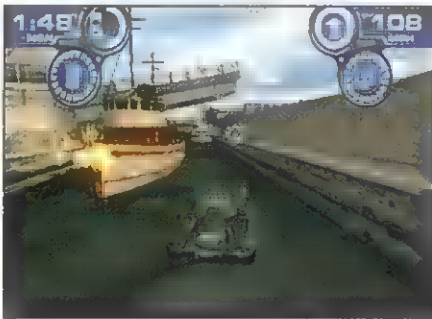
Hullámvasút Tesztpark

Készítsünk 10 hullámvasutat ultimate rangsorolással: ezután új játék indításakor megnyílik a Rollercoaster Test Park.





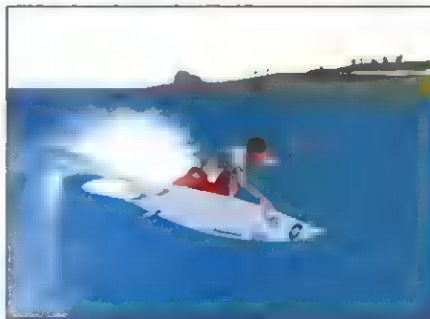
Zöld HUD (kijelző): Teljesítsük a második szintet 3:35 alatt.
Saliva Your Disease Video: Teljesítsük a harmadik szintet 2:40 alatt.
Éjjellátó készülék: Teljesítsük a negyedik szintet 3:15 alatt.
Early Test Anamatic Video: Teljesítsük az ötödik szintet 3:25 alatt.
Extra kamerák: Teljesítsük a hatodik szintet 3:45 alatt.
Szivárvány HUD (kijelző): Teljesítsük a hetedik szintet 3:10 alatt.
Inverz kamera: Teljesítsük a nyolcadik szintet 3:05 alatt.



Concept Art Video: Teljesítsük a kilencedik szintet 3:45 alatt.
Halszem optika: Teljesítsük a tizedik szintet 3:15 alatt.
Kameraváltás: Teljesítsük a tizenegyedik szintet 3:10 alatt.
Sötét kamera: Teljesítsük a tizenkettedik szintet 3:30 alatt.
Making Of Video: Teljesítsük a tizenharmadik szintet 2:15 alatt.
Tiny Spy: Teljesítsük a tizennegyedik szintet 5:10 alatt.
Hover Spy: Teljesítsük valamennyi szintet.
Super Spy: Teljesítsük mind a 65 feladatot a játékban, s ezzel örök muniókat kapunk, és sérthetetlenek leszünk.

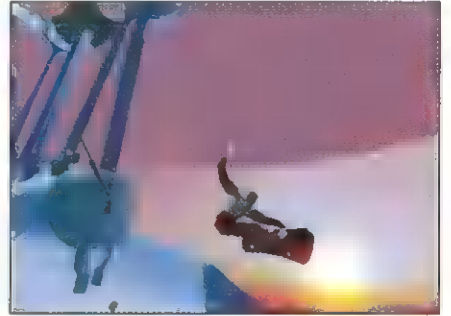
Sunny Garcia Surfing

Az összes szörfös aktiválása
 Menjünk a címképernyőhöz, ott tartuk lenyomva az L1+R1-et, és üssük be: Bal, Kör, Fel, Jobb, Kör, Bal, Bal.
Az összes szörfdeszka aktiválása
 Menjünk a címképernyőhöz, ott tartuk lenyomva az L1+R1-et, és üssük be: Bal, Kör, Fel, Le, Kör, Bal, Le, Kör, X.



SSX

Alacsony gravitáció
 Az options képernyőn tartuk lenyomva a L1 + L2 + R1 + R2 kombinációt, és üssük be: Négyzet, Háromszög, Bal, Jobb, Fel. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk. A kódot ugyanígy deaktiválhatjuk is.



Test Drive: Off-Road - Wide Open

Pro osztályú gépek
 Teljesítsük az első kilenc pályát a single race módban.

Unlimited osztályú gépek
 Teljesítsük az első 27 pályát a single race módban.

Monster Truck
 Teljesítsük mind a 36 pályán hard fokozaton single race módban, mire a jutalmunk a Monster Truck.

Írányított landolás
 Ugratás után tartuk lenyomva az R1-et, és a bal analóg kart használjuk.

This Is Football 2002



Africa All-stars team aktiválása
 Nyerjük meg az Africa Cupot.

America All-stars team aktiválása
 Nyerjük meg az America Cupot.

Asia All-stars team aktiválása
 Nyerjük meg az Asia Cupot.

German League All-Stars team aktiválása
 Legyünk bajnokok a German League-ben.

Leister Square stadion
 Nyerjük meg a European Cupot.

Stáblista FMV-bejátszás
 Nyerjük meg a Timewarp Cupot. (Majd a főmenüben keressük az új opciót.)

TIME CRISIS 2

Tükrözött mód
 Játsszuk végig a Story módot úgy, hogy csupán egyetlen folytatási lehetőséget használunk fel.

Crisis Mission mód
 Teljesítsük a Story módot legalább egyszer.

Music test opció és final mission 2
 Teljesítsük a crisis mission módot.

Automata fegyverek
 Teljesítsük a Story módot kétszer.

Örök munió
 Teljesítsük a Story módot automata fegyverekkel.

Nagy szórású munió
 Teljesítsük a story módot örök munióval.

Free play mód
 Valamennyiszer felhasználjuk az összes continue-t, egy credittel többel kezdünk utána. Kilencig lehet felnövelni a creditek számát, utána pedig free play módra vált a gép – vagyis „ingyen” játszhatunk, örök folytatási lehetőséggel.



DREAMCAST CHEATER

Ooga Booga

Abe aktiválása

Menjünk a codes opcióhoz, és írjuk be: "AHOUSEDIVIDED".

Death aktiválása

Menjünk a codes opcióhoz, és írjuk be: "SALMONMOUSE".

Disco Dude aktiválása

Menjünk a codes opcióhoz, és írjuk be: "DOTHEHUSTLE".

Dwarf aktiválása

Menjünk a codes opcióhoz, és írjuk be: "HEIGHTCHALLENGED".

Leprechaun aktiválása

Menjünk a codes opcióhoz, és írjuk be: "BLARNEYSTONE".



Pirate aktiválása

Menjünk a codes opcióhoz, és írjuk be: "WAREZWRONG".

Super Guy aktiválása

Menjünk a codes opcióhoz, és írjuk be: "SECRETIDENTITY".

Tűzlabda varázslat

Menjünk a codes opcióhoz, és írjuk be: "STRIKEAMATCH".

Célkövetős fej varázslat

Menjünk a codes opcióhoz, és írjuk be: "DODGETHIS".

Villám varázslat

Menjünk a codes opcióhoz, és írjuk be: "KILOWATTS".

Villámfelhő varázslat

Menjünk a codes opcióhoz, és írjuk be: "STORMYWEATHER".

Akna varázslat

Menjünk a codes opcióhoz, és írjuk be: "KABOOM".

Tornádó varázslat

Menjünk a codes opcióhoz, és írjuk be: "BLOWHARD".

Vaddisznók

Menjünk a codes opcióhoz, és írjuk be: "PORKCHOP".

Madarak

Menjünk a codes opcióhoz, és írjuk be: "AVIARY".

Tikik

Menjünk a codes opcióhoz, és írjuk be: "IDOLATRY".

Vaddisznó Rodeó mód

Menjünk a codes opcióhoz, és írjuk be: "SADDLEUP".

Vaddisznó póló mód

Menjünk a codes opcióhoz, és írjuk be: "TRICKSHOT".

Maszkok – 2. szint

Menjünk a codes opcióhoz, és írjuk be: "ICHEAT".

Maszkok – 3. szint

Menjünk a codes opcióhoz, és írjuk be: "THEREFOREIAM".

Maszkok – 4. szint

Menjünk a codes opcióhoz, és írjuk be: "SOVERYVERY".

Maszkok – 4. szint

Menjünk a codes opcióhoz, és írjuk be: "WEAKANDSAD".

Sega Bass Fishing 2

Bónusz csalik

A tournament módban fogjuk ki a nap legnagyobb halát.

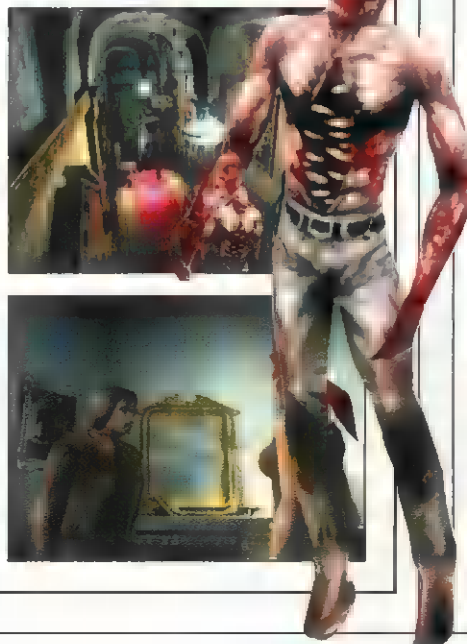
Tournament bónuszok

Nyerjük meg a különböző bajnokságokat, ezzel új helyszíneket, illetve négy rejtett karaktert nyithatunk meg a free fishing módban.

ALONE IN THE DARK 4 THE NEW NIGHTMARE

A köztételek továbbnyomása

Ha netán már láttuk az FMV bejátszásokat, az L+R+A kombinációval továbbnyomhatjuk őket.



NINTENDO 64 CHEATER

Star Wars: Episode 1 - Battle For Naboo

1. bónuszsztint

Írjuk be kódnak: "BYENABOO".

2. bónuszsztint

Írjuk be kódnak: "LEC&FIVE".

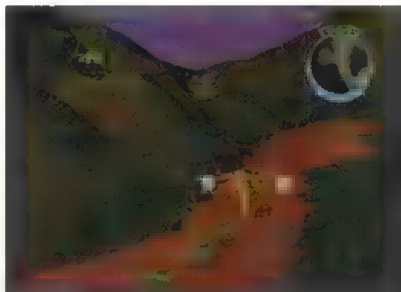


3. bónuszsztint

Írjuk be kódnak: "BADTEMPR".

Az összes hajó

Írjuk be kódnak: "WAKAWAHI".



Sith infiltrator

Írjuk be kódnak: "SIENAR&!". Másfélszer úgy is előhozhatjuk a Sith Infiltrator-t, ha elérünk a harmadik bónuszsztintig. Azokon a pályákon használható, ahol a Naboo Starfighterrel lehetünk. Célkövetős rakétákat hozzá már korábban lekötött "CANTMISS" kóddal aktiválhatunk.

AAT tank

Írjuk be kódnak: "&&A!AT". Avagy szerezzük meg a platina medált valamennyi missziónál.

Autó

Írjuk be kódnak: "ECCOAROS", s ezzel a Gian Speedert egy '69-es Buickra cserélhetjük le.

Dupla másodlagos fegyver

Írjuk be kódnak: "LCK&LOAD".



MULTIPLAYER ADAPTER

Tesztpéldány: Play-Co (Tel: 483-0010)
Fogyasztói ár: kb. 7.500 Ft

PS2-nél is roppant kellemes kis tartozék, ugyanis a fukar Sony-tervezők erre is csak két kontrollertartót álmódok (bár lehet, hogy nem tervezték a platformra Mario Party megjelenését, amely ugyebár akkor csúcsteljesítményt hozt, ha egy négy főből álló társulat szívatja halálra egymást). A legtöbb akciójáték azonban manapság már támogatja a négy játékos multiplayer üzemmódokat egy gépen, így tehát ha nagyobb családi veszekedést óhajtok szítani, akkor mindenképpen szükségünk van rá. Nyilván működéséhez nem kell különösebb kom-



mentár, ennek a típusnak viszont van még annyi érdekessége, hogy négy memóriakártyát is rá lehet akasztani. Bonyolult matematikai művelettel egyébként kiszámolható, hogy két adaptert aggatva a gépre nyolcra ugrik a lehetséges játékosok száma egy gépen, ami mondjuk enyhén nagyzolásnak hangzik; kivéve, ha az ember nem találkozott mondjuk a Pro Evolution Soccer egyik elmés bajnokság opciójával, amelyben – nyilván – kétszemélyes meccseket csak adapterrel tudja három vagy annál több játékos játszani...

CYBERGUN DESERT EAGLE STUKKER

Tesztpéldány: Dreamland (Tel: 479-0812)
Fogyasztói ár: kb. 10.000 Ft

Ha már úgyis nekiálltunk lövöldözni a Guncon 2-vel, rögtön körülnéztünk az előző nemzedék tagjai között is, ahol kétségkívül az egyik legbarátságosabb darab a Cybergun Desert Eagle. Ez az izraeli-



amerikai gyártmányú Desert Eagle .50 fegyver mintájára készült, amelyet Guy Ritchie remek „Blöff” című filmjében is előszeretettel használt Golyófogó Tony és Borisz, a Penge. (A filmbéli definíció alapján: „A súly és a méret biztonságot ad. Ha nem működik, még mindig leütheted vele a tagot...”) Márpedig ez az utáncat

hivatalos licenc alapján készült, és ennek folytán roppant valóságos másolata az eredetinek (hogy rögtön rá is cáfoljunk a gyerekJátékokra tett megjegyzésünkre...). Saját kategóriájában nagyon pópoc „kis” darab: elég pontos, és bőséges plusz szolgáltatással is kedveskedik a használójának. Van rajta automata tüzelés, automata újratöltés, továbbá „visszaütés” funkció is (külső tápegységet a konnektorral összekapcsolva a szán minden lövésnél hátracsapódik és kattog). Egyetlen apró hibája talán impozáns méretében rejlik, ami műanyag utáncatnál is magával hozta tekintélyes súlyt. Nyújtott karral lövöldözve vele egy órányi játék után már elég rendesen zsibbad az ember keze... (Na jó, persze ki lehet támasztani esetleg a másik kézzel – de akkor mivel eszszük a sósmogyorót...?!)

NYKO OMEGA 2

Tesztpéldány: Dreamland (Tel: 479-0812)
Fogyasztói ár: kb. 5.000 Ft

A memóriakártyához hasonló helyzettel találjuk magunkat szemben a kontrollerek között szétválasztva. Mindenképpen muszáj még egyet beszerezni a PS2-höz járó mellé, lévén a játékok döntő többsége egymás elleni játékkal igazán élvezetes. A Sony Dual Shock 2-je vitathatatlanul a legjobb (ha másért nem, hát azért, mert ezt szoktuk meg), de hát ugyebár a legdrágább is, amivel maximum árban, esetleg plusz szolgáltatásokkal lehet versenyezni. Amit sokan meg is próbálnak: a legalacsonyabb árkategóriával nem is érdemes próbálkozni (azoknál nem ritka, hogy a fröccsöntési hibák komoly fizikai sérüléseket okoznak a játékosnak – hogy a lelkiekről már ne is beszéljünk), a középkate-



góriában viszont nem rossz választás az Omega 2. Elég jól kézreáll, könnyebb a Dual Shock 2-nél, és tulajdonképpen mindent tud, mint az, megfejtve ezt egy turbó gombbal, valamint egy üzemmód váltóval. Az analóg karok elég jók, bár az akciógomboknál azért meglátszik az alacsonyabb költségvetés: az akciógombok kicsit szögletesek, és a Dual Shock 2-nél jóval inkább kiemelkednek a kontroller felületéből,

ami ha sok játékban nem is, de mondjuk Tekken Tagnál eléggé zavaró lehet. Bár az is lehet, hogy csak szokni kell – menet közben majd úgyis lekopik.

KISHÍREK

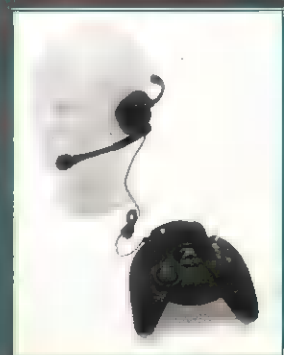
Pokémon Mini

A Nintendo következő kiadásában a Pokémon Mini is megjelenik, ami két képernyős lesz, és két re-féle játékot tartalmaz. A játék ismét csak és kizárólag a Pokémon játékokra lesz korlátozott, és a játékot a Pokémon Mini játékokon keresztül lehet megvásárolni. Ez a játék a Pokémon Pinball Mini játékokhoz hasonlóan három pályán játszható, és a játékot a Pokémon Mini játékokon keresztül lehet megvásárolni. A játékot a Pokémon Mini játékokon keresztül lehet megvásárolni. A játékot a Pokémon Mini játékokon keresztül lehet megvásárolni. A játékot a Pokémon Mini játékokon keresztül lehet megvásárolni.



Xbox Voice Communicator

Amikor a Microsoft szerint a Xboxon keresztül lehet beszélni a játékosokkal, az Xbox Voice Communicator a lehető legjobb megoldás lehet. A kommunikátor a Xboxon keresztül lehet beszélni a játékosokkal, az Xbox Voice Communicator a lehető legjobb megoldás lehet. A kommunikátor a Xboxon keresztül lehet beszélni a játékosokkal, az Xbox Voice Communicator a lehető legjobb megoldás lehet.



**MARIO KART
SUPER CIRCUIT**

SZÍVASSUK EGYMÁST!

RIADÓ NINTENDO
FELLEBŐTŐ INTELLENT SYSTEM



Kevés olyan játék van, amelyik elmondhatja magáról, hogy új stílust hozott létre –

Nintendo több ilyen programot adott ki, ezek közül az egyik legélvezetesebb mindenképpen az 1992-ben megjelent SNES-es Mario Kart volt. Az egyszerű alapokra építkező játék stílust alapított és rengeteg céget inspirált. Néhány jól sikerült próbálkozásán kívül – mint például a Crash Team Racing – a legtöbb másolat elég középszerű lett, leginkább azért, mert távolról sem tudták visszaadni a Nintendo által nyújtott játékelményt. A GBA megjelenésével a Nintendo úgy gondolta, hogy itt az ideje némi nosztalgiazásnak, és kiadták a program új verzióját.

Aki esetleg nem ismerné egyik kart-játékot sem (üdvözlünk a Föld bolygón, idegen!), annak röviden összefoglalnánk hogy mi is ez: a Mario Kartban a versenyzők célja nem a részvétel, hanem kizárólag a győzelem, amihez minden eszközt be lehet – és be is kell! – vetni. A futamokon a Mario-univerzumból ismert figurák vesznek részt, összesen nyolcan (sajnos nincsenek megnyerhető karakterek), ezáltal tekintet nélkül az érzelmekre: Mario minden szívfájdalom nélkül le fogja tolni Peachet a pályáról, ha a győzelem ezt kívánja. A versenyeken nem elég gyorsnak lenni, kegyetlenkednünk is kell: a pályán található felvehető fegyverekkel kell eltakarítanunk mindenkit az útból. A játékban összesen nyolc tárgyat vehetünk fel, ezek legtöbbször offenzív jellegű, de a csillaggal például bevédhetjük magunkat, a gombával pedig turbóozhatunk egy rövid ideig. A támadó fegyverek között van a hátrahagyható banánhéj, az előre löhető teknőspáncél (ebből van nyomkövetés is, és van olyan is, ami az első helyezettet üti ki), a mindenki mást sebző villám, illetve az élen levőt lassító Boo. A pályán vannak elszórva aranyérmék is, ezeknek csak abban van szerepe, hogy ezek felvételétől függ, hogy milyen értékelést kapunk a bajnokságok végén.



GRAFIKA ██████████ 85 %
HANG ██████████ 10 %
ÉRTEK ██████████ 93



Amikor megkezdjük a játékot, négy bajnokság, azaz 16 pálya próbálható ki először. A négy viadal megnyerésével hozhatjuk elő az ötödiket, míg ha egy bajnokságban – amit már előzőleg aranykupával teljesítettünk – legalább száz érmét szedünk össze, kapunk egy újabb versenysorozatot, ezúttal a SNES-es verzió pályáival. A játékban három nehézségi szint található (50, 100 és 150 köbcenti), ezek mindegyikében külön kell előhoznunk az extra pályákat.

A Mario Kart akkor a legélvezetesebb, ha többen játszanak, szerencsére a GBA-verzió támogatja a hentesre vágyó fiatalokat tervük megvalósításában. Mindössze egy link-kábelre van szükségünk, és már indulhat is a menet. Szerencsére akkor is tudunk majd Mario Kartozni, ha csak egy példányban van meg a játék – ilyenkor ugyanis egy pályát áttölthetünk a többiek gépére. Az áttöltés csak pár másodpercet vesz igénybe, és a játék ilyenkor cseppet sem lassul le. Van egy Battle-mód, ahol mindenkinek három élete van – aki utoljára élve marad, az győz (ilyenkor persze azonnal jön a „jaaaj, mekkora mázlid volt már, hogy kikerülted a lövésemet!” és társai). Sajnos csak négy ilyen pálya van.

Mivel a GBA nagyjából a SNES hardverével egyenrangú, a két változat grafikája szinte egy az egyben meg-egyezik. Vidám, színes hátterek (Bowser palotája annyira azért nem vidám), hihetetlen sebesség és kitűnően animált karakterek jellemzik az Európában Super Circuit alcimre hallgató Mario Kartot. Többjátékos-módban a játék megunhatatlan, abbafelejtetlen és fantasztikusan szórakoztató. Egyedül játszva „csak” fantasztikusan szórakoztató.

ZSEBHÍRADÓ

Doom

Minden idők játéka nem kerüli el a konzolon, de horenem... az me deti... azokkal a... a... A... jelenik meg... ban:



Jet Riders

Noha a Nintendo szerint valamikor a... 3A-n... semmi... a Jet... Össze- sen... három másik tár- sunkkal... A... trükközésre... ezért a... felkutatása... 2002...:

Harry Potter

A sz... karriert befutó... tiszteletét teszi... az... A... a... a... fel kell... labirintust? Harry... a... az... közzhatunk.

Forgalmazó:
Stadlbauer Kft.
2045 Törökbálint, Depo 6



MARIO KART
SUPER CIRCUIT

Egy kazetta, négy játékos. Szabályok nélkül.
One cartridge, four players. No rules.

Nintendo
GAMING 24/7.

METAL GEAR SOLID 2

TALÁN NEM SZÜKSÉGES
KÜLÖN BEMUTATNI...



SILENT HILL 2

CSENDES ÓRÜLTEK A
CSENDES DOMBON

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

HA MÁR FELÉPÜLTÉL
VOLNA AZ ELŐZŐBŐL...



AGENT UNDER FIRE

A 007-ES ÜGYNÖK
ÉLVE BON(D)COLÁSA

**Keresd december 15-től
az újságárusoknál!**


Szerkesztőség

Főszerkesztő: Kiss László
Rovatvezető: Vári Zoltán
Rovatvezető: Bényi László
Rovatvezető: Kozma Zoltán
Laptervezés és layout: Kristóf Gábor
Tördelőszerkesztő: Végh György

A szerkesztőség címe:

1139 Budapest, Hajdú u. 42-44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: playtime@vogel.hu

Kiadó

Kiadja a  Vogel Publishing Kft.,
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség
(MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:

Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Ali Mehdi
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel

Vogel Publishing Reklámiroda
Szakács Gábor
Mobil: (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing:

Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Külföldi hirdetésfelvétel:

Terjesztés

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a
Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.
regionális részvénytársaságai.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:

Fehér Ildikó telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@vogel.hu

Megjelenik havonta, ára 996 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:

Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:

fél évre: 4482 Ft,
egész évre: 8964 Ft

Előfizethető továbbá a hírlapkezesítőknél
és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A,
levélcím: HELIR, Budapest 1900),
átutalással a HELIR 11991102-02102799
pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül
Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és
Elektronikus Posta Igazgatóság
kerületi ügyfélszolgálati irodáin,
vidéken a postahivatalokban.

Montírozás és nyomás:

Kossuth Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnomása, sokszorosítása
és adatrendszerekben való tárolása **kizárólag**
a kiadó engedélyével történhet. A megjelent cik-
keket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet
nélkül használjuk fel.

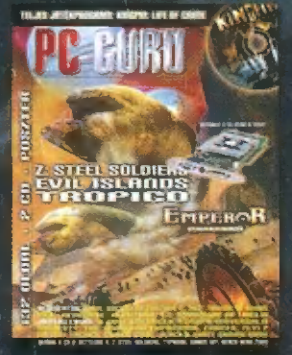
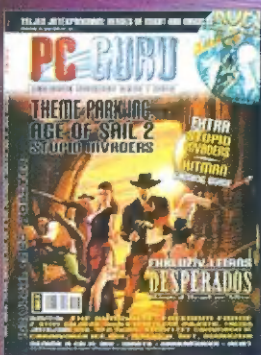
Minden hónapban teljes játékkal!

PC GURU

Szórakoztató Informatikai Magazin

132 oldal * 2CD * POSZTER

A PC-s játékpiacon legfrissebb hírei * Játékleírások * Bemutatók * Hardver tesztek * Extrák



PlayStation 2

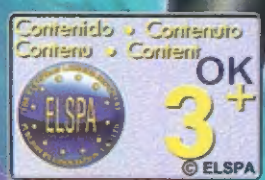


PAL

PORTAL RUNNER™



97% Gold Award
"An exceptional game"
PSE2, October 2001



DYNAMIC
SYSTEMS
THE MULTIMEDIA COMPANY

3DO™

5129-02-027